

严禁一切商业交易

shuishiheren
微信:

睡神扫描



NISEKOI

ATTITUDE NEW TYPE



随刊附送《中国制造2003》&《掌机秘技2003》别册两本

INDEX

- 1 2003年GBA美日版游戏年鉴
- 51 2003年GBA游戏广告欣赏
- 52 2003年掌机大检阅
- 57 2003年周边大盘点
- 63 第一次做游戏就上手
- 72 口袋妖怪全战术特大纲
- 91 386妖怪抓宠地点一览表
- 98 勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心
- 108 火炎纹章 烈火之剑
- 122 超级机器人大战D
- 130 新约 圣剑传说
- 150 元气史莱姆 冲击的尾巴团
- 158 风起云涌 2003

(2003)京新出报刊准字第184号

主办单位：中国科协工程学会联合会
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：(010)64472187
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：(010)64472177/64472919
印刷：北京新华印刷厂
发行：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
定价：20.00元

收藏一年……

一直很佩服掌机游戏玩家，在我看来，他们才是真正的游戏铁杆。

不追求画面，不追求音效，不追求操作，不追求外设。他们追求的只是对游戏的一分热爱，一分执着。也是编者一直很难理解，却又苦苦寻觅的一种游戏境界。

其实，并不是有意来神化掌机游戏和痴迷于掌机游戏的玩家，凭心而论，自己也没有这个资格和气度来做出评价。在家用机玩家稍显浮躁的游戏心智前，掌机玩家却格外的塌实，格外的散发出“玩家”的味道。就这一点，谁也不能否认，玩掌机的人确实是在“认真”地体验游戏的乐趣。

忙忙碌碌，《掌机迷》从无到有做到第十期了，算是有所成，而这些“所成”也都是靠广大支持掌机游戏的玩家处得来的。在接近一年的繁忙中，《掌机迷》推出了很多的优秀文章，同时也遗漏或错失了许多精彩内容，为2003年留下了些许遗憾。因此，我们才有了推出《标准掌机典藏》的想法，同时在一封封热情洋溢的来信鼓励下，我们也有了“应该为掌机迷做点什么”的动力。

这次的《标准掌机典藏2003》，我们在力求网罗国外权威资料内容的同时，更着重国内原创作品的开发汉化。或许是我们的野心太大，总的来说还有我们不满意的地方，其中很多内容都是我们第一次尝试，有所遗漏在所难免。但值得欣慰的是，这一总总算迈出去了，而未来的第二步如何完美落脚也是我们未来要考虑的。

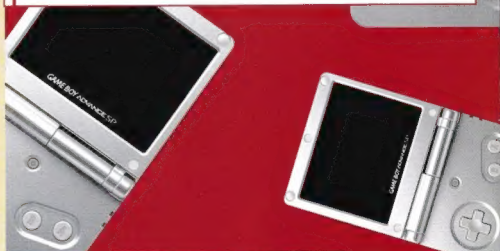
谢谢您的PG工房的支持，希望这本典藏能够成为您游戏生活中不可或缺的伙伴。

——风林

制作团队

PG工房：风林、雪人、飞月、窗外不归的云、GOKUMINE、GUGU、亚人

合作网站：掌机之王、口袋妖怪站、中国掌机地带、4757掌机基地、混沌星辰



贰零零叁年GBA游戏年鉴

美日游戏全面收录 权威掌机资料收藏文库

好玩与否·贰零零叁有没有错过属于你的游戏

贰零零叁年度游戏评论

全面评论贰零零叁年发售美日游戏，论点客观，帮助你了解游戏的情形，精辟打分，游戏优劣一目了然，综合全年游戏精华内容，指导你收藏到自己心仪的游戏

封面珍藏·全年游戏封面资料一大览

贰零零叁年游戏封面秀

苦心收集全年游戏封面资料，美日版一款不落，制作人员心血收集，一次释放够，让你一手拥有最全面的掌机游戏封面，拥有最详细的掌机图文资料

美国日本·掌机两大市场年度游戏版本全部网罗 贰零零叁年度美日游戏

年鉴中以颜色区别发售地点，美版为蓝色，日版为黄色，方便玩家区别，同时附录各版本游戏发售及游戏资料，游戏按照发售日累计，按时间排列，查阅简单

上上下下·大大小小·零零碎碎·边边角角

贰零零叁年度掌机新闻

贰零零叁年业界掌机相关新闻大小一条不落，全面收录，方便检索，方便查阅，综合内容一网打尽

1

2003

- 1日 —
- 任天堂在线杂志公布n64游戏“赛尔达传说”与GBA的联动情报。
- 7日 —
- 任天堂宣布将于2月14日发售GBA新的增强版主机GBA SP,希望售价是1万2500日元。具备可充电锂电池,使用时间可达10小时(使用背光灯时)。颜色方面有银、蓝和黑三种。欧美等地区将在3月发售。
- 8日 —
- SFC名作“重装机兵”将在GBA上制作两款新作“重装机兵2改”和“重装机兵R改”。
 - 任天堂推出GBA SP官方页面(<http://www.nintendo.co.jp/>)。
- 10日 —
- 任天堂发售的GBA达到预期的1500万台的销量,同时决定在2年

- 内展开对中国大陆地区的市场开拓。
- 14日 —
- 2003 International CES展上公开了针对GBA的周边设备,使用SD卡可听取WMA/MP3格式的音乐,售价是99美元。
 - FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE(最终幻想战略版GBA)同捆版决定于2月14日发售。价格是18,300日元。
- 17日 —
- “恶魔城ドラキュラ”新作发表。
- 18日 —
- GBA开发者透露:GBA SP的开发是在GBA发售3月后着手准备的。
- 20日 —
- 日本电视开始播放GBA SP的宣传片。

- 广告。
- 统计2002年游戏软件销量第一的是GBA上的“口袋妖怪红宝石”、“口袋妖怪蓝宝石”两种合计共卖了3191万套。
- 
- 23日 —
- 全球GBA销量连续九周排行第一。
 - GBA版“赛尔达传说 四神剑”公开发售日期为3月14日。

きせつこぐるみい チェステイとぬいぐるみたちの魔法の冒険

中文名称: 魔法大冒险



发售地点: 日本

厂商: MTO

发售日: 2003年1月1日

售价: 4800日元

类型: AVG

容量: 64M

其他: 支持1-2人

游戏简介: 游戏世界是一个魔法王国,但是有一天这里却突然失去了魔法,于是身为魔法使者的主人开始了自己旅行,运用爱的魔力为大家设计各种不同的小动物玩偶伙伴。从画面和介绍看,游戏面向的对象是女孩子,且年龄层也不高。游戏中能够组合出10种以上的玩偶,真是让人意外。游戏中设计玩偶其实就是给玩偶穿上不同的衣服来达到不同的效果。除了设计玩偶,自己的衣服也是可以透过入手不同的衣服来变换的。其实叫魔法大冒险不如叫衣装大冒险来得更贴切吧。游戏中会遇到天真烂漫的魔法王国公主アリエス and 跟她的见习魔法使メルウィン,大家一起来创造属于自己的魔法世界吧。



评分
65

THE KING OF FIGHTERS EX2 ~ HOWLING BLOOD ~

中文名称: KOF EX2



发售地点: 日本

厂商: SNK playmore

发售日: 2003年1月1日

售价: 5800日元

类型: FTG

容量: 64M

其他: 对应通信线

游戏简介: 无论是从质量上还是画面和第一作相比都有很大的进步。人物方面增加了不少新面孔。游戏画面趋于流畅,没有了以前那种严重卡顿的现象了,而且自带的COOP系统很厉害,系统方面和家用机版的KOF系列一样拥有故事模式、对战模式、练习模式和一些设定的修改。游戏中继承了KOF99的那种气槽模式,3个气槽集满以后就可以发动超杀。由于GBA的按键不足只能使用虚拟的L和R键,如果不好好熟悉一下的话还真是很别扭。好在游戏中便捷的组合技让玩家轻松不少。另一大特点就是在对CPU战斗时可随时调整按键的配置和使用人物的发招表。找个伙伴一起对战吧,不然连CPU的话可是找不到自虐感的啊。



评分
70

エレミックス

中文名称: 元素大战



发售地点: 日本

厂商: SIMS

发售日: 2003年1月3日

售价: 4800日元

类型: ACT

容量: 32M

其他: ——

游戏简介: 王子继承了王国秘密的力量,可以操控世间的冰、火、土三种元素。半年以后当王子回到自己的国家后,却发现这里一片火海,人们正在受到魔物的袭击。于是新的故事开始了。游戏中通过控制属性变身,一共有冰、火、土三种属性,当受到该属性以反击的时候就会出现该属性的攻击。而且不同属性的攻击对不同的敌人有不同的作用,同时游戏中的很多谜题也是要通过切换3种属性来完成的。在进行BOSS战的时候要通过利用周围的障碍物才可以轻松的通关,不过美中不足的是游戏中主角行动的时候,画面老是慢半拍,造成了画面的晃荡,时间长了会有头晕的感觉。



评分
65

不思議の国のアリス

中文名称: 不思议之国的艾利斯



发售地点: 日本

厂商: Global

发售日: 2003年1月3日

售价: 4800日元

类型: TAB

容量: 32M

其他: 支持1-4人

游戏简介: 说“不思议之国的艾利斯”大家也许会摸不着头脑,但如果提起爱丽丝梦游仙境的话大家应该没有不知道的。游戏是一个类似于大富翁的游戏,虽然正常模式下还是可以和CPU进行比拼,但是绝对不如大伙玩的乐趣大。游戏和大富翁游戏不同的是尽管也要收到指定的点数过关,但是游戏中没有色子,而是每回合走一步到达新地点得到的卡片,这些卡片就相当于各种道具,有的可以阻碍对手,有的可以抢夺对手的卡片——当达到指定点数以后还要找到终点游戏才会结束,就算有多步的要点是对方先到达的话也是失败,真是到处都充满着不思议。



评分
60

ことばのパズル もじぴったんアドバンス

中文名称: 超级益智ADVANCE



发售地点: 日本

厂商: NAMCO

发售日: 2003年1月10日

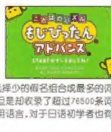
售价: 4800日元

类型: PUZ

容量: 64 M

其他: 语言学习

游戏简介: 一直都以只有KONAMI喜欢出些另类的游戏,没想到NAMCO也能在GBA上出这个不错的小游戏。其实这就是一个给小学生用来学习日本语的游戏,通过往方块里面填每名来达到组成词汇。每放一个假名和图中其他假名相符合后,能组成一个词汇时就会得到分数,如果再和他相符合的假名组成其他的词汇时分数就会暴涨,也就是说要得到高分就要尽可能选择少的假名组成最多的词汇来才行。虽然游戏是对应低龄儿童的,但是却收录了超过76500条词汇,其中还包括各种流行语、外来语等常用语,对于日语初学者也有很大的帮助。



评分
85

Digimon Battle Spirit

中文名称: 数码宝贝战斗精神



发售地点: 美国

厂商: BANDAI

发售日: 2003年1月15日

售价: 29.99美元

类型: FTG

容量: 32M

其他: ——

游戏简介: 连这个数码宝贝也出格斗游戏的我真是佩服BANDAI了。打法简单的不能再简单,找机会会猛K就成,而且为了迎合动画,还弄出一个超级变身的模式。一定时期后就会出现空中一个飞行的家伙,吃招以后就会变成无敌之身,可以一发逆转,强的不成样子。总之是完全FANS向的东西,如果是作为原作来培养热衷的玩家,就可以考虑一下是不是要玩一玩了。不过玩过不要提人家骗钱就是了。



评分
60

ムゲンボーグ

中文名称: 无限战士



发售地点: 日本

厂商: KONAMI

发售日: 2003年1月16日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 64M

其他: 对应1-2人

游戏简介: 游戏的口号就是“休息的时候就要用无限战士来决胜负”,向这样的口号游戏应该错了,不过真的进入游戏以后发现原来是很简单的一个对战RPG。而且对话中发文字显示的有些模糊,这是很不应该出现的现象。游戏虽然头头比较吸引人,但是战斗画面中的机体基本没有什么动作,简直就是摆着姿势的装饰,只是发射的时候出现不同的焰焰。好在战斗中的攻击方式比较多,不然真的要单调死了。战斗方式靠行动力决定出招的先后,速度够快的话可以连续攻击对方,这个在掌机RPG中还是不多见的,而且还支持通信,改成一个超级机体和朋友一起游玩也是相当不错的。



评分
70

Crash Bandicoot 2: N-Tranced

中文名称: 古惑狼2



发售地点: 美国

厂商: Universal Interactive

发售日: 2003年1月14日

售价: 29.99美元

类型: ACT

容量: 64M

其他: ——



游戏简介: 在PS上成名的这条狼现在又跑到GBA上来闹腾了,作为一款美版游戏画面给人的感觉不是太好,虽然古惑狼在PS平台上使用多边形,但是拿到GBA上就很不通了,本家可以很豪爽的画,弄了一个个超大的敌人一种很不舒服的感觉,画面模糊模糊的,再加上颜色不好,色调,稍微一快就经常看不清楚人。游戏很适合那些喜欢简单爽快游戏的玩家,这就是为什么什么美版动作游戏基本都很慢快的原因吧。

评分
65

Disney Sports: Snowboarding

中文名称: 迪斯尼滑雪



发售地点: 日本

厂商: KONAMI

发售日: 2003年1月16日

售价: 5800日元

类型: SPG

容量: 128 M

其他: 支持与NGC联动



游戏简介: 同名游戏的日版。虽然我们很多人对滑雪还是很陌生,但是游戏确实做的不错。由于游戏是针对北美玩家做的,因此使用迪斯尼的角色也就很正常了。游戏中采用3D视点进行,但手感相当好,就算在雪地中一片白,但是也能很清楚的看清楚前面的道路,滑雪的场地除了户外还有在近似未来的场景,总之场地很多。游戏中其他角色的配色也相当的和利,在高速运动中也不会有让人眼花缭乱的。操作方面非常简单,只要玩一分钟就能掌握了,不但跳跃的时候可以做出各种华丽的动作,而且在落地后还可以通过华丽动作攻击前面的对手,让事情一发逆转,不过一定要掌握好发动时机才可以。

评分
70

犬夜叉 奈落の罠! 迷いの森の招待状

中文名称: 犬夜叉 奈落的陷阱! 迷之森林的请帖



发售地点: 日本

厂商: TAKARA

发售日: 2003年1月23日

售价: 4800日元

类型: SLG

容量: 64 M

其他: 对应通信



游戏简介: 游戏中最大的特点就是使用系统,虽然样子类似大富翁,但是无论怎么说也是一战战略性的游戏。无论是行动还是战斗都需要很大的运气,因为决定作用的是转盘上的转动,而且就算是走路也都不是一帆风顺,不同的地形有的可以得到道具,有的就是各种陷阱。另外值得一提的是游戏在当初时人物开口说话可是很罕见,不仅是犬夜叉、戈薇等我方人员,就连敌方角色也会开口,而且还都是动画原班人马上阵,绝对给足了面子。是动漫迷绝对不能错过的游戏,是游戏迷也是值得一玩的游戏。

评分
75

パワプロクンポケット 5

中文名称: 实况力量棒球5



发售地点: 日本
厂商: KONAMI
发售日: 2003年1月23日
售价: 4800日元
类型: SPG+育成
容量: 64 M
其他: 支持1-2人

游戏简介: 在日本大红大紫的这个系列在国内却无人问津, 原因大概是对棒球这项运动太陌生了吧。不要看人物都是大头Q版就要妄下定论, 这个游戏可是通过“日本野球机构公认”的, 也就是说是一款相当严谨的体育游戏, 包括规则也是和正式比赛一样的。本作分成了两个篇章, 一个是“PLAY棒球篇”, 一个是“忍者战国篇”, 后者可是一个很正统的战略模拟的养成游戏, 可以单独分出来说都不为过。游戏即我们要先创造角色, 从姓名、守备(球场位置)、打击习惯、投法以及球风。除了比赛和训练以外还有很多MINI游戏。不过最有意思的还是棒球本身, 建议大家试试, 我可以每次都去甲子园球场的啊。

评分
75



マリー、エリー&アニスのアトリエ~そよ風からの言

中文名称: 玛丽、艾莉与艾莉丝-风之传言



发售地点: 日本
厂商: BANPRESTO
发售日: 2003年1月24日
售价: 5800日元
类型: RPG
容量: 64M
其他: —

游戏简介: 游戏就是依据提示消息接受任务—寻找材料道具—调和的这三个主线进行。为了发展剧情还要不断的收集情报以听到新的地点。在接受任务以后一般要去外面寻找材料, 单独外出难免会遇到不必要的麻烦, 因此有的时候还要去雇佣同伴一起协助自己, 当然钱还是要付的。由于这次游戏的主人公增加到了3人, 因此在接受任务的时候不仅可以两个人一起行动, 而且可以单独行动接受完成的任务。游戏在场景、人物、剧情方面都要超过前面的作品, 而且又没有什么主线剧情, 完全靠玩家根据自己喜好去探索。通关以后游戏中还会出一个比较特殊的卡啦OK的模式, 绝对让玩家过瘾。

评分
78



2003

- 1日 —
- GBASP 日版包装公开。
- 3日 —
- 美国ENIX停业, SQUARE将成为海外主力。
- 5日 —
- AM3宣布了一种用于GBA和GBA SP的新周边, 借于这个外设玩家可以下载多媒体到一种32M的闪存卡里, 目前将提供下载的文件包括: 电子书、动画。
- 6日 —
- GBASP 美版包装公开。
- NOKIA 游戏手机N-GAGE 技术细节公布。
- 9日 —
- GBA 防水周边出现。
- 12日 —
- GBASP 台湾行货价格及发售日

本月新闻记事

- 决定! 据定“FFTA”售价为5500元台币。发售日期与日本同步, 同为2月14日。
- 15日 —
- 小岛监督“我们的太阳”画室初公开。
- 17日 —
- ENIX宣布即将发售一些很可爱的勇者斗恶龙的瓶子是, 预定发售日期为2月17日, 每个售价为200日元。
- 18日 —
- BANDAI宣布退出掌上游戏机硬件市场。
- GBA SP刚在日本市场推出就引起



Daredevil

中文名称: 夜魔侠



发售地点: 美国
厂商: Encore
发售日: 2003年2月5日
售价: 29.99美元
类型: ACT
容量: 32 M
其他: —

游戏简介: 影片采用的原作电影的画面作为故事的剧情介绍让人有想再玩一玩的感觉。但是真的进入游戏后的感觉就是另一回事了。游戏的人设是典型的美国英雄样。单枪匹马和敌人战斗的蓝帽式人物, 美国风味十足。游戏画面让人怀疑自己是在玩GBA的游戏。操作的时候总是觉的怪怪怪, 有种说不出的不舒服。攻击方式也十分的单一, 无非就是拳打脚踢, 没有什么华丽的招式, 简直是很难受的作品, 坚决不推荐大家购买。

评分
45



Disney Sports: Snowboarding

中文名称: 迪斯尼滑雪



发售地点: 美国
厂商: KONAMI
发售日: 2003年2月5日
售价: 29.99美元
类型: SPG
容量: 128 M
其他: 1-2人

游戏简介: 游戏中采用完全的3D视点进行, 临场感相当的强, 就算在雪地上一片白, 也能很清楚地看清楚前面的道路。滑雪的场景除了户外还有在近似未来的场景, 总之场地很多。操作方面非常的简单, 只要玩一分钟就能掌握了, 不但跳跃的时候可以做出各种华丽的动作, 而且在落后的情况下还可以通过华丽动作攻击前面的对手。比赛一发逆转, 不过一定要掌握好发动时机才可以。游戏中唯一不足的地方就是由于GBA的机能问题只能最大两个人(包括CPU)进行比赛。赛道周围的背景也比较单一, 128M的体育游戏还是比较稀奇的。喜欢运动的朋友一定要来玩一玩, 感觉还是很不错的。

评分
70

GT Advance 3: Pro Concept Racing

中文名称: GTA赛车3-职业概念赛



发售地点: 美国
厂商: THQ
发售日: 2003年2月5日
售价: 29.99美元
类型: RAC
容量: 64 M
其他: 支持通信线

游戏简介: 虽然是个赛车游戏,但是制作的各模式一点也不比正座家用机版少什么。从各种比赛模式到雪仗模式,比赛中不仅可以调整赛车的各种零件,就连天气变化的选择也都完美的保留了下来。简直是找不出有什么不一样的感觉。比赛完全回到放手赛,赛车也好的保留了下来。在普通难度的时候,赛车的品牌也高达14种。除了开始能得到的赛车,游戏里面还存在着大量的隐藏车,需要玩家取得好成绩以得到,让游戏更有挑战性。



评分
80

Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters

中文名称: 游戏王-龙门殿



发售地点: 美国
厂商: KONAMI
发售日: 2003年2月12日
售价: 29.99美元
类型: SLG
容量: 64M
其他: ——

游戏简介: 这回的游戏不是使用卡片来战斗了,而是使用类似战棋的一种新的模式。在地图上玩家需要通过投骰子来决定自己的命运。当投骰成功的时候会有不断的占领中间的空地,同时派遣自己的怪兽登场。当两个人的地盘交合以后战斗就会开始了。除了要尽量回击对方的怪兽以外最重要的就是攻击对方的指挥。当他的体力为0的时候战斗就结束了。看似相当的简单不过实际操作起来可是很不容易的,应该只有超级的FANS才有心情重新拿起游戏玩一玩吧。



评分
70

Disney Sports: Motocross

中文名称: 迪斯尼体育: 摩托



发售地点: 日本
厂商: KONAMI
发售日: 2003年2月13日
售价: 5800日元
类型: SPG
容量: 128 M
其他: 支持1-4人

游戏简介: 虽然人物还是迪斯尼的那群可爱,但是制作的还不如前作好。大概是因为摩托车的操控性吧。比赛中除了正常的让摩托车跑以外还增加了一个冲刺的设定,就是燃烧大量的汽油来达到快速加速的效果。尤其是在爬坡的时候可以跳得更高,不过也不要只顾着忘记下面的各种障碍,不然就得不偿失了。当在空中时候可以通过华丽的表演来发动必杀技了,而且随着人物的不同表演的花样,产生的效果都有不同。尽管如此游戏中还是略显单调,总觉得没有意思,像是在骑自行车,如果游戏再把速度提高一下的话想必会不错。



评分
65

ロード・オブ・ザ・リング~二つの塔

中文名称: 指环王·双塔



发售地点: 日本
厂商: EA
发售日: 2003年2月14日
售价: 4800日元
类型: ARPG
容量: 128 M
其他: 支持1-2人

游戏简介: 由于游戏里面使用了不少电影片段,因此游戏的容量增加到了128M,厂商真是“用心良苦”。游戏分成几个部分,开始虽然地图是一样的,但是由于人物的不同剧情上会有不少的差别。从画面上来说本算是不错,3D感很强。系统上经常玩电脑游戏的朋友一定会觉得很熟悉,因为和《指环王》从动作、系统都和《指环王》很相似,就是故事不一样罢了。游戏画面也可以支持对战,但是只能是最大2人一起,如果能把游戏里的4个人物全用上就好。不过作为一款ARPG的游戏好像太强调动作成分,而剧情成分基本都是用而过去没有详细的说明,大概知道玩的人一定会看电影吧。



评分
75

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

中文名称: 最终幻想-战略版A



发售地点: 日本
厂商: SQUARE
发售日: 2003年2月14日
售价: 5800日元
类型: SRPG
容量: 128M
其他: 支持通信, 另有策略战棋类游戏DLC

游戏简介: SQUARE重新回归任天堂的第一件事,虽然游戏有主创团队,但是还可以产生总共有高达300个的分发任务。在系统方面本作也进行了大的改动,在战斗的时候会根据不同的敌人出现不同的法术,游戏中一旦违反法则就会受到裁判的制裁送进监狱,不过通过不同的卡片可以更改或增加当天的法术效果。再就是游戏中FF的精髓“召唤兽”得到了保留,不同的种族可以使用不同的召唤兽,不过发动条件就是要杀死10个敌人以后才可。要如同阿凡达说了算,自由度相当高,难得一见的情况,顺带一提为游戏制作的主题曲也相当不错。



评分
95

メトロイドフュージョン

中文名称: 银河战士·融合



发售地点: 日本
厂商: 任天堂
发售日: 2003年2月14日
售价: 4800日元
类型: ACT
容量: 64M
其他: GC连动

游戏简介: 数月前在美国发售的同游戏的日版,任天堂的另一超级动作游戏。游戏的操作性及性、跑、跳、飞、潜、攀爬都很出色,同时为了配合游戏的发展,还有各种不同的攻击方式。要想快速通过游戏的考验,不好好掌握好的操作和对地形的熟悉是很难打通的。尤其是在困难模式下面相当的变态,没有一定的功底要完成到100%简直比登天还难。这款游戏是彻底考验玩家,不仅要达到掌握操作,而且还要针对里面不同的谜题想办法,绝对不是打打杀杀就能轻易过关的。



评分
85

Disney's The Jungle Book2

中文名称: 迪斯尼 丛林日记2

发售地点: 美国

厂商: Ubi Soft

发售日: 2003年2月14日

售价: 19.99美元

类型: AVG

容量: 64 M

其他: ——



游戏简介: 我们要扮演的是一只失去双亲孤儿, 在森林中被动物们抚养, 同时跟着动物们学习它们的本领。游戏中要通过各种各样的谜题, 不过要解决谜题基本上就是要搜集材料就可。当遇到敌人的时候不是一般游戏的那样进入战斗, 而是要通过一个小游戏来解决。而游戏就是要通过转换不同的物品在规定时间内讲演出要完成的图案来。如果你没有很多的耐心之心还是不要去碰这个游戏了, 因为对于十几岁的玩家而言这个游戏相当的失败。

评分
80



テニスの王子様2003 COOLBLUE

中文名称: 网球王子2003-冰蓝版

发售地点: 日本

厂商: KONAMI

发售日: 2003年2月20日

售价: 4800日元

类型: SPG

容量: 128 M

其他: 对应1-4人



游戏简介: 两个版本最大的不同就是出厂的人物有分别, 为了看全所有的人物只能怒气吞声的买上两盘完全一样只是人物有所不同的卡带。KONAMI在让GBA游戏出片方面倒是走在其他公司的前面, 毕竟对于KONAMI这些作品而言, 声优也是可以割爱购买的。游戏中其实就是一个完全的网球游戏, 玩法十分的简单, 把对方的球打过去让对方接不住就成。不过画面还是下了不少的工夫, 可以说是非常的出色, 而且每个人物都有很华丽的必杀技, 且总数量达到了90种以上, 网球打到这种份上还真让人佩服。如果不是FANS的话还会觉得游戏也不怎么样。

评分
95



ロードランナー

中文名称: 掏金人

发售地点: 日本

厂商: Success

发售日: 2003年2月21日

售价: 4800日元

类型: PUZ

容量: 32 M

其他: 支持1-2人



游戏简介: 再次玩到这个游戏真是超级感动, 没有什么华丽的画面, 没有什么漂亮的动作, 就是不断地挖掘陷阱让人往里里面跳, 而自己永远是为了挖那些黄金。这个游戏的真正是1988年诞生的, 到今天已经是20年头了。玩着自己年纪不是多大的游戏还真的很有感动呢。这个游戏是为了庆祝FC的诞生20周年而特别发行的, 它的意义不是一般的游戏可以比的, 也是现在这个时代的玩家所不了解的。MFC到FC, 再到PDA不知道出了多少个版本, 但是无论怎么受游戏的本来玩法依旧不变, 是让人光看就很感动的游戏。推荐给所有MFC时代走过来的老玩家。

评分
80



All-Star Baseball 2004

中文名称: 全美明星棒球2004

发售地点: 美国

厂商: Acclaim

发售日: 2003年2月26日

售价: 29.99美元

类型: SPG

容量: 64 M

其他: 通信连接



游戏简介: 《全美明星棒球2004》从名字上来看就知道和美国棒球职业联盟有关, 完全美国式棒球。大概是因为美国佬的产吧, 总是喜欢把人物弄成3D的, 画面真的不是很好, 但是球的立体感比较强, 比2D的棒球容易感觉球的位置, 容易掌握挥棒时间。游戏在气氛上营造的很好, 很有真实比赛的感觉, 让人很乐意融入其中。不过要是想把棒球游戏打的更好就更有团队精神, 为了得分有的时候就要牺牲自己, 和任何的运动都更要有智慧。

评分
70



战国革命外传

中文名称: 战国革命外传

发售地点: 日本

厂商: KONAMI

发售日: 2003年2月27日

售价: 4800日元

类型: ARPG

容量: 64 M

其他: 支持1-4人



游戏简介: 游戏是以日本战国时代为背景的动作RPG, 采用两个系统, 分别是梦幻连击系统和回合切换系统, 使用不同的系统创造出各种华丽的连续技。游戏采用的是俯视的视角, 武器分别有日本刀、长矛和弓, 可以随意切换。游戏的打法也相当的丰富: 砍、刺、魔法攻击、防御阵样齐全。发动的特技也有不同的作用, 有的回体力、有的提高属性, 还有超级的全体攻击术。相当的有意思。如果使用连续技的话可以实现多人战斗, 目标是夺取100万石, 为了消除世间的魔物拿起手中的武器一起上吧。

评分
70



ホイッスル! 第37回東京都中学校総合体育サッカー大会

中文名称: 哨声响起

发售地点: 日本

厂商: KONAMI

发售日: 2003年2月27日

售价: 4800日元

类型: 育成足球

容量: 64 M

其他: 支持1人



游戏简介: 又是一个可以找得到出处的游戏, KONAMI的老把戏。游戏是一款育成足球游戏, 为了要取得好成绩平时要不断地锻炼自己的队员, 同时还要准备比赛。比赛中游戏很像S.L.G., 要通过10个回合的配合在自己回合内布置战术, 不但要完成防守, 还要想办法避免对方队员的威胁。当自己回合行动完了以后就会轮到对方行动, 有点类似于教练布置场上战术的味道。当遇到某些情况的时候队员就会发动各种在真实世界中很稀奇或者是基本做不出来的动作, 很像是有《足球小将》的风范。习惯WE的球迷速接口味, 也是数不错的另类足球游戏呢。

评分
75



3

2003

— 1日 —

■ 意大利的Raylight Studios公司发表了针对GBA而开发的特殊3D游戏制作引擎,演示动作画面非常平滑。

■ Nintendo of America暗示即将准备开发下一代的GBA主机,目前具体情报并没有太多的显示,但3D化将是首当其冲的考虑问题。

— 7日 —

■ 在美国加利福尼亚州圣地亚哥召开的GDC(Game Developers Conference)会议上,美国Adile Systems会社发表了GBA用新周边机器“JAM Interactive Device”的文章。该周边采用卡带型,可通过USB连接线与PC连接下载Java游戏或MP3音乐,预定于4月上旬在美国发售,价格199美元,日本发售未定。

— 8日 —

■ CAMLOT会社开发的GBA游戏“黄金太阳”近日获得西班牙游戏杂志

推荐的EMET中RPG部门第3位、GB(含GBA)部门第1位。

— 9日 —

■ “任天堂游戏研究学习班2003”开始报名,主要课程是便携式游戏机游戏的开发等。

— 12日 —

■ 来自KONAMI的消息称,4月17日发售的GBA版游戏“游戏王 DUAL MONSTERS INTERNATIONAL - WORLDWIDE EDITION -”将于今夏在美国纽约召开的DMI世界大会上公布。具体情报KONAMI将会在3月14日发表。

— 18日 —

■ 日本朝日新闻报道,任天堂会社美国芯片厂NATMIX投资1500万美元,该厂目前正在开发成功能闪存,容量为现在同体积内存的8倍。任天堂

黄金太阳高级制作人宫本茂表示,该技术将用于已投入开发中的GBA下一代携带游戏机的卡带存储中。

— 21日 —

■ NINTENDO会社开发的可在GC上运行GBA游戏的周边“GAME CUBE GAMEBOY PLAYER”今日发售,售价5000日元。

— 31日 —

■ 发售中的日刊《Nintendo DREAM》中掲載了高桥兄弟的访谈記事。高桥兄弟声称现在不准备开发GBA版RPG大作新作“黄金太阳3”,但不排除以后的可能性。另“黄金太阳”系列曾宣称三部曲。



Bratz

中文名称: 跳舞机



发售地点: 美国

厂商: Ubi Soft

发售日: 2003年3月1日

售价: 29.99美元

类型: ECT

容量: 32M

记忆方式: EEPROM

游戏评价: GBA上类似DDR的跳舞类游戏,根据画面提示输入指令。不过,对于已经玩过的跳舞类游戏来说,此款游戏的可玩性并没有什么可圈可点的地方,音乐也比较一般。跳舞MM欧美风格的夸张造型也不太让人喜爱。整个游戏没有让人眼前一亮的……综合来说,是一款素质一般的游戏,可玩性也不高。没有动听音乐衬托的音乐游戏,实在没有什么玩的必要了。

评分
60



Rayman 3 - Hoodlum Havoc

中文名称: 雷曼3 - 暴徒大破坏



发售地点: 美国

厂商: Ubi Soft

发售日: 2003年3月4日

售价: 29.99美元

类型: ACT

容量: 64M

记忆方式: EEPROM

游戏评价: 著名的动作游戏——雷曼第3集。此游戏为试玩英文版,画面一如既往的绚丽。此作将人物缩小了一倍,便于观察周围敌人的情况。作为欧美游戏一惯特点,游戏本身的难度仍然相当高。不熟悉动作游戏的玩家一时很难上手。即使是玩过前作,此作依然非常富有挑战性。不过可爱的雷曼真是深得玩家喜爱。强烈推荐给动作游戏发烧级玩家。

评分
80



Tales of the World - Summoner's Lineage

中文名称: 世界传说—召唤者的血统



发售地点: 日本

厂商: Namco

发售日: 2003年3月7日

售价: 4800日元

类型: SLG

容量: 64M

记忆方式: SRAM

游戏评价: 借了传说系列招牌的一款游戏。虽然有着雷名之嫌,但游戏本身还是不错的。画面音乐尚可,而此作的精华则是复杂有趣的召唤。游戏的主角为一名召魔士,必须在战斗中收集契约的兽环,与不同系的生物定下契约后帮助战斗,而召唤的种族可达230种之多。此外,属性、地形也是必须考虑进去。属性相克的地面可少许增加移动力,相反则减半,相同属性地面上才可发动特技,并且,还可游戏中通过进化转换,转职对能力提升不高,但有特殊能力附加,既是特技。一人最多可有8种特技,再多次要求放弃一样。要有取舍哦!另外,游戏整体难度不高,但有趣的搭配也能碰。

评分
80



Tom and Jerry - Infurmal Escape

中文名称: 汤姆和杰利-逃出地狱



发售地点: 美国

厂商: New Kid Co.

发售日: 2003年3月11日

售价: 29.99美元

类型: ACT

容量: 32M

其他: ——

游戏评价: 汤姆和杰利。猫和老鼠这一对著名的动画冤家此次在GBA游戏上登足了。又是一款利用动画改编的游戏作品。完全的无暴力小片。和原作一样。故事情节主要以搞笑为主。画面表现非常有趣。就算是变态也可以让你开怀一笑。简单的游戏内容为操作作性非常迎合低龄玩家或玩过动作游戏比试生强者。喜欢猫和老鼠动画片的玩家也可以试试。画面已够。

评分
70



Sega Rally Championship

中文名称: 世嘉拉力锦标赛



发售地点: 美国

厂商: Sega

发售日: 2003年3月12日

售价: 29.99美元

类型: RAC

容量: 32M

记忆方式: SRAM

游戏简介: 世嘉拉力游戏的美版。作为一款赛车游戏, 它与白狼一样没有表现出世嘉拉力应有的素质和爽快感, 也许是受GBA机能限制使游戏中呈现出严重的马赛克现象, 让人很难平心静气地享受下去。唯一可圈可点的是一作为一款赛车游戏, 操作手感与速度感均不错。同样, 在GBA的大作中是一款很受欢迎的游戏。如果没什么时间的话, 大可以玩玩。

评分
70



MegaMan & Bass

中文名称: 洛克人与巴斯



发售地点: 美国

厂商: Capcom

发售日: 2003年3月12日

售价: 29.99美元

类型: ARPG

容量: 64M

记忆方式: EEPROM

游戏简介: 一向以高难度的洛克人系列作品, 此作也不例外, 没有一身过硬的技术, 此游戏将会成为玩家的噩梦。但一番通关获得的满足感和成就感也是同样难以言喻的。这款游戏推荐给系列FANS及动作游戏达人。如果你平时对动作游戏不感冒的话, 大可不必打自己的信心了。而对于达人来说, CAPCOM的制作品质是品质的保证, 本作动作要素丰富, 操作感极佳, 并有两主角可供选择, 两名主角在动作上稍有不同。另外, 丰富的关卡设置和隐藏要素也是本作的一大乐趣。

评分
60



Sonic Advance 2

中文名称: 索尼克2



发售地点: 美国

厂商: THQ

发售日: 2003年3月12日

售价: 29.99美元

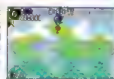
类型: ACT

容量: 128M

记忆方式: FLASH

游戏简介: 索尼克系列在GBA上的第2作了, 继承了该系列一贯爽快的操作和猛烈的速度感。可以选择高低两个难度, 满足了不同层次玩家的需要。SONIC系列的这次作品保持了系列作一贯的完美速度感, 剧情方面很单薄, 而绚丽的画面中流畅的动作和丰富的动作要素才是游戏的精髓。本作追求的是一气呵成过关快感。游戏共有8大关, 完成后在最终BOSS战需要面对以往战胜过的所有BOSS。高难度的游戏设计, 迫使你一

评分
80



The Legend of Zelda - God's Triforce

中文名称: 塞尔达传说-众神之三角力量四剑



发售地点: 日本

厂商: Nintendo

发售日: 2003年3月14日

售价: 4800日元

类型: A·RPG

容量: 64M

记忆方式: EEPROM

游戏简介: GBA上经典的ARPG游戏。作为SFC时代就成为精品代表的塞尔达传说系列, 其游戏性毋庸置疑。清新明快的画面风格和柔和的配色永远是那么令人赏心悦目, 出色的谜题设置, 优秀的操作性和丰富的隐藏要素没有给过任天堂的金字招牌。在现在商业味如此浓厚的游戏界, 真风格也算是一朵奇葩了。除了正统游戏外, 这款作品中还附有一个名为《四剑》的游戏, 可以邀请联机实现四人同时游戏。既要通过相互协作完成一定的任务, 剧情才能过关, 同时还要在相互间展开竞争, 争夺敌人留下的武器或是宝盒, 非常有趣, 不愧任天堂出品, 宝刀不老啊。

评分
90



Pokemon Ruby

中文名称: 口袋妖怪红/蓝宝石



发售地点: 美国

厂商: Nintendo

发售日: 2003年3月17日

售价: 29.99美元

类型: RPG

容量: 128M

记忆方式: FLASH

游戏简介: 任天堂的口袋妖怪系列最新作的红宝石版分为红蓝两个版本。优秀的游戏性应该无需多言了, 单凭249只形态各异的怪兽已能满足系列玩家的收集欲望。良好的交互性和联机作品的乐趣自在不言中。作为任天堂的镇山之宝, 口袋妖怪的魅力不在此。GBA玩家必玩之作, 尤其是出色收藏对战系统。强烈推荐所有GBA的玩家, 尤其是通信对战, 乃口袋妖怪本色。

评分
95



MLB SlugFest 2004

中文名称: 美国职棒大联盟2004



发售地点: 美国

厂商: Midway

发售日: 2003年3月17日

售价: 29.99美元

类型: SPG

容量: 32M

记忆方式: —

游戏简介: 一款美式棒球游戏。与其他同类游戏相比不一样的地方是通过输入指令来控制游戏。因这样来应常低下了游戏的乐趣。感觉与其他厂家的鸭嘴球游戏相比有一定差距。其控制方式也令人很不习惯。对于本来就不怎么喜欢棒球游戏的我来说, 实在提不起兴趣来研究这款游戏。如果你不是一个棒球爱好者, 或者对这项运动一窍不通, 那么这款游戏也可以说得上是浪费时间了。

评分
60



James Bond 007 – Nightfire

中文名称: 詹姆斯邦德007-夜火



发售地点: 美国

厂商: Nintendo

发售日: 2003年3月24日

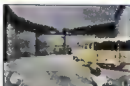
售价: 29.99美元

类型: FPS

容量: 64M

记忆方式: EEPROM

游戏简介: 随着EA的电影大搞素, 游戏也是理所当然的事。在曾玩了GBA之后, 虽然GBA的机能并不适合做这种第一人称的射击游戏, 但是用GBA上少得可怜的卡通风格制作的3D效果考虑还是可以入眼。游戏的卖点之一是丰富的武器样式, 如手枪、机枪, 且主武器不有, 并且还有重型武器如火箭筒登场。游戏方式有PC风格3D射击感觉, 且还有射击类游戏的一些特点。



评分
75

Superman – Countdown to Apokolips

中文名称: 超人回到地球



发售地点: 美国

厂商: Infogrames

发售日: 2003年3月26日

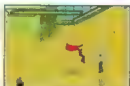
售价: 29.99美元

类型: ARPG

容量: 64M

记忆方式: PASS

游戏简介: 以欧美大人气漫画角色超人为主角的ARPG游戏, 游戏内容丰富, 剧情不错, 音乐也相当得当, 再加上适当的动作内容, 是一款比较有趣的作品。但缺点是操作性不佳, 对欧美玩家和懂得英文的中国玩家来说有一定吸引力。但如果你完全不懂外语的话, 也无法体会到游戏的乐趣。总的来说, 是一款比较平衡的游戏。



评分
70

The Lost Vikings

中文名称: 失落的维京人



发售地点: 美国

厂商: Blizzard

发售日: 2003年3月26日

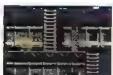
售价: 29.99美元

类型: ACT

容量: 32M

记忆方式: EEPROM

游戏简介: 暴雪公司将PC游戏移植到GBA上发售的第一款作品, 游戏中玩家需要控制3名维京人, 充分利用他们不同的本领和特点相互配合才能顺利完成。作为PC界知名厂商的暴雪公司, 在推出这样一个PC精品游戏后项目光鲜而GBA上这款游戏作为在GBA上的开山之作, 其象征意义远大于实际意义。游戏画面亮丽尚可, 不过带有强烈的欧美风格, 对于习惯了美式动作游戏的玩家可以尝试一下。



评分
75

Ultimate Brain Games

中文名称: 终极智力游戏



发售地点: 美国

厂商: Telegames

发售日: 2003年3月24日

售价: 29.99美元

类型: TAB

容量: 32M

记忆方式: EEPROM

游戏简介: 数一数二经典的休闲游戏, 属于游戏合集类型, 实际就是内容非常丰富多样的一款游戏。这款游戏内其中包含了国际象棋、上海麻将等在内的各种休闲游戏, 算得上是休闲游戏比较齐全的合集。如果是为玩游戏而玩游戏的话, 平时玩种是为了休闲的话可以上手试试。



评分
50

Ed, Edd n Eddy – Jawbreakers!

中文名称: 唠叨的家伙们



发售地点: 美国

厂商: BAM!

发售日: 2003年3月26日

售价: 29.99美元

类型: ACT

容量: 32M

记忆方式: EEPROM

游戏简介: 具有非常强烈的美式漫画风格的动作类游戏, 画面色彩相当鲜艳。讲述Ed, Edd and Eddy三个捣蛋鬼的故事。夸张的人物设计, 和紧张的剧情不太符合美式的审美。当然这是一款游戏, 但内容也没有什么亮点, 系统也非常简单。属于可玩可不玩的作品。语言为英文, 不能玩, 不过对喜爱美式漫画风格的玩家可以试试。



评分
50

Samurai Jack – The Amulet of Time

中文名称: 日本武士杰克-时间之护身符



发售地点: 美国

厂商: BAM!

发售日: 2003年3月26日

售价: 29.99美元

类型: ACT

容量: 64M

记忆方式: EEPROM

游戏简介: 比较粗糙的一款游戏, 游戏的主人公形象有点类似迪斯尼经典动画花木兰中的人物啊, 整体画面比较粗糙。游戏外部的角色动作丰富, 但略显僵硬的动作和拙劣的操作性还是将许多玩家拒之门外。在GBA上算是比较不错的游戏, 不推荐。



评分
40

Shin Megami Tensei

中文名称: 真·女神转生



游戏简介 如今正统的真·女神转生系列,属于比较特殊的RPG。游戏最大的一特色就是通过不断与恶魔的合体来提升自己能力,而合体系列的一个较特殊的地方,在于合体后系列的一些怪物中,没有一件可以合体的。游戏提供合身丰富的恶魔种类,并新设计了一个名为“恶魔图书馆”的系统,在系统中玩家可以学习到各种恶魔的属性和技能,玩家可以通过这个系统来提升自己的实力。

评分
80

发售地点: 日本

厂商: Atlus

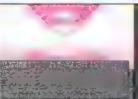
发售日: 2003年3月28日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 64M

记忆方式: SRAM



这款游戏在发售之初,就受到了玩家的热烈欢迎。作为一款RPG,这款游戏在玩法上非常独特,玩家可以通过不断的合体来提升自己的实力,是一款非常值得一试的游戏。

Dancing Sword - Senkou

中文名称: 舞之刃



游戏简介 作为一款动作游戏,这款游戏非常独特。它不仅是一款动作游戏,更是一款音乐游戏。在游戏中,玩家需要通过不断的学习和练习,来掌握各种舞蹈动作。这款游戏在玩法上非常独特,玩家可以通过不断的练习来提升自己的实力,是一款非常值得一试的游戏。

评分
75

发售地点: 日本

厂商: MTO

发售日: 2003年3月28日

售价: 4800日元

类型: ACT

容量: 64M

记忆方式: EEPROM



这款游戏在发售之初,就受到了玩家的热烈欢迎。作为一款动作游戏,这款游戏在玩法上非常独特,玩家可以通过不断的练习来提升自己的实力,是一款非常值得一试的游戏。

One Piece - Mezase! King of Paris

中文名称: 海贼王-目标!黄金之王



游戏简介 这是一款根据人气漫画改编的游戏。在游戏中,玩家将扮演主角路飞,为了成为海贼王而不断努力。这款游戏在玩法上非常独特,玩家可以通过不断的练习来提升自己的实力,是一款非常值得一试的游戏。

评分
75

发售地点: 日本

厂商: Banpresto

发售日: 2003年3月28日

售价: 4800日元

类型: TAB

容量: 64M

记忆方式: FLASH



这款游戏在发售之初,就受到了玩家的热烈欢迎。作为一款动作游戏,这款游戏在玩法上非常独特,玩家可以通过不断的练习来提升自己的实力,是一款非常值得一试的游戏。

Battle Network Rockman EXE 3 Black

中文名称: 洛克人EXE3 黑



游戏简介 作为一款动作游戏,这款游戏非常独特。它不仅是一款动作游戏,更是一款音乐游戏。在游戏中,玩家需要通过不断的学习和练习,来掌握各种舞蹈动作。这款游戏在玩法上非常独特,玩家可以通过不断的练习来提升自己的实力,是一款非常值得一试的游戏。

评分
85

发售地点: 日本

厂商: Capcom

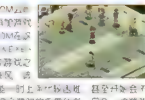
发售日: 2003年3月28日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 64M

记忆方式: SRAM



这款游戏在发售之初,就受到了玩家的热烈欢迎。作为一款动作游戏,这款游戏在玩法上非常独特,玩家可以通过不断的练习来提升自己的实力,是一款非常值得一试的游戏。

Dragon Quest Monsters - Caravan Heart

中文名称: 勇者斗恶龙怪兽-旅团之心



游戏简介 这是一款根据人气漫画改编的游戏。在游戏中,玩家将扮演主角路飞,为了成为海贼王而不断努力。这款游戏在玩法上非常独特,玩家可以通过不断的练习来提升自己的实力,是一款非常值得一试的游戏。

评分
85

发售地点: 日本

厂商: Enix

发售日: 2003年3月28日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 64M

记忆方式: EEPROM



这款游戏在发售之初,就受到了玩家的热烈欢迎。作为一款动作游戏,这款游戏在玩法上非常独特,玩家可以通过不断的练习来提升自己的实力,是一款非常值得一试的游戏。

Disney Sports Motocross

中文名称: 迪斯尼全明星体育系列-摩托车



游戏简介 这是一款根据人气漫画改编的游戏。在游戏中,玩家将扮演主角路飞,为了成为海贼王而不断努力。这款游戏在玩法上非常独特,玩家可以通过不断的练习来提升自己的实力,是一款非常值得一试的游戏。

评分
80

发售地点: 美国

厂商: Konami

发售日: 2003年3月31日

售价: 29.99美元

类型: SPG

容量: 128M

记忆方式: EEPROM



这款游戏在发售之初,就受到了玩家的热烈欢迎。作为一款动作游戏,这款游戏在玩法上非常独特,玩家可以通过不断的练习来提升自己的实力,是一款非常值得一试的游戏。

4 2003

■ 日经产业新闻今日报道任天堂面对GC销售不利准备采取新举措。措施包括积极向GC改换移植、复制GBA游戏，在E3展出大量GC、GBA联动游戏，早于其他厂商推出一代新主机。

— 10日 —
■ 日本ACCS（计算机软件著作权协会）今日发表，京都府警高科技犯罪对策室与堀川警署2月25日逮捕一利用网络非法公开GBA等游戏ROM的男子，该男子利用NTT网上销售服务非法发送总计179种游戏ROM，于3月7日被京都简易裁判所判罚金30万日元。

— 11日 —
■ 日本每日新闻今日报道，日本神奈川县警南庄署4月10日以与三

年级女中学生发生性行为，违反儿童卖春禁止法之名逮捕了游戏会社SMILESOF代表并取缔社长饭田顺平。另SMILESOF会社曾开发GB、GBA游戏“携带电筒”系列等。

— 12日 —
■ 据GamerFeed4月11日报道，任天堂透露将于5月17日推出GBA SP新型大容量电池，该款电池容量1000mAh，开启背光情况下可连续游玩17.5小时。价格不明，另原电池容量600mAh，开启背光情况下可连续游玩10小时。



■ 任天堂会社今日发表GBA用新卡片读取器“CARD e READER+”，此新读取器比原来追加可利用GC、GBA通讯线连接的机能，并加大闪存容量至1Mbit，预定于6月27日发表，定价4800日元，同时发表对应游戏“动物之森e+”。

Disney Princess

中文名称：迪士尼公主

发售地点：美国

厂商：THQ

发售日：2003年4月1日

售价：29.99美元

类型：ACT

容量：64M

其他：——



游戏简介：又是一个借助迪斯尼著名角色的3D平台游戏。本作集合了迪斯尼卡通中几乎所有著名的“公主”形象，白雪公主、睡美人依次登场，与其说是一款游戏，你不如说是MM大集合。游戏画面一般，操作也不十分流畅。平过作为一款纯为娱乐的游戏，也许会受到女性游戏玩家及喜欢MM的男性玩家的欢迎。不过，由于本作水平一般，所以对国内玩家来说，也只是玩玩而已的游戏了。

评分
70

Bruce Lee - Return of the Legend

中文名称：李小龙 - 传说中的英雄再现

发售地点：美国

厂商：Universal

发售日：2003年4月1日

售价：29.99美元

类型：ACT

容量：64M

记忆方式：EEPROM



游戏简介：以李小龙为主角的游戏，游戏画面一般，游戏操作一般。作为一款格斗游戏，对于格斗游戏爱好者来说，这款游戏可能不会有什么吸引力。不过，作为一款格斗游戏，这款游戏可能不会有什么吸引力。不过，作为一款格斗游戏，这款游戏可能不会有什么吸引力。

评分
70

Hamtaro - Ham-Ham Heartbreak

中文名称：哈姆太郎3-恋爱大冒险

发售地点：美国

厂商：Nintendo

发售日：2003年4月7日

售价：29.99美元

类型：AVG

容量：64M

记忆方式：SRAM



游戏简介：女性向的游戏，已经为合众系列的第1作。游戏画面一般，游戏操作一般。作为一款女性向游戏，这款游戏可能不会有什么吸引力。不过，作为一款女性向游戏，这款游戏可能不会有什么吸引力。

评分
50

Medabots - Rokusho Version

中文名称：金属机器人大战-六书版

发售地点：美国

厂商：Natsume

发售日：2003年4月12日

售价：29.99美元

类型：RPG

容量：64M


记忆方式：EEPROM



游戏简介：一个科幻风格的游戏，游戏的画面一般，游戏操作一般。作为一款科幻风格游戏，这款游戏可能不会有什么吸引力。不过，作为一款科幻风格游戏，这款游戏可能不会有什么吸引力。

评分
75

中文名称: 中央大陆战记



评分
70

中文名称: 金属机械人2



评分

中文名称: 分裂细胞



评分
80

中文名称: 金属机械人2



评分
30

中文名称: 牧场物语



满分

中文名称：魔法南瓜头



评分
75

HunterX-Hunter Minna Tomodachi Daisakusen

中文名称: 猎人X-热血友情大作战



发售地点: 日本

厂商: Konami

发售日: 2003年4月24日

售价: 4800日元

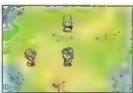
类型: RPG

容量: 128M

记忆方式: SRAM

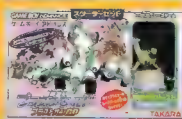
游戏简介: 又是一款根据著名漫画改编的RPG游戏。借助原作的大人气角色,加上不俗的故事编排,尚可一玩。游戏的特点是可以选择不同的选择决定自己的生活和发方向。进入不同的章节。游戏共分为「本和奇情高、库拉、罗拉、露露、露露、露露、露露」以及「露露、露露、露露、露露、露露、露露」的代入感。另外,游戏中综合了不少有趣的小游戏,需要开动脑筋才能解开。虽然画面和系统一般,不过对于人气漫画的改编作品一样,对FANS有着绝大的杀伤力。

评分
75



Bouken Yuuki Plaston GP

中文名称: 冒险游记GP赛车



发售地点: 日本

厂商: Takara

发售日: 2003年4月24日

售价: 4800日元

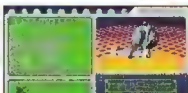
类型: RCG

容量: 64M

记忆方式: SRAM

游戏简介: 这款冒险游记的赛车游戏,似乎是个比较新颖的游戏。不过操作感不算很好,系统也比较平庸。在OBA中追加能够算得上是一款不错的赛车游戏。值得一提的是,发售的某一个版本会随游戏附送一辆模型赛车。如果不是非常喜欢赛车游戏的朋友,这个游戏大可不必在上面浪费的时间了。

评分
80



Bouken Yuuki Densetsu Plaston Gate

中文名称: 冒险游记-未发现的传说



发售地点: 日本

厂商: Takara

发售日: 2003年4月24日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 64M

记忆方式: SRAM

游戏简介: 在OBA上RPG大作泛滥的今天,感觉Takara的这款游戏中神秘的《冒险游记-未发现的传说》实在有点另类。最大的缺点是太过平淡。游戏的情节相当简单。音乐一般。画面也仅仅勉强及格。再加上中庸而缺乏生命的操作。虽然典型的日式RPG,但是却并没有传统日式的RPG那样让人一上手就感到舒服的吸引力。一款多余的作品。如果你有多余的时间,多花点精力,不如试试一下。

评分
75



ZERO ONE

中文名称: ZERO ONE



发售地点: 日本

厂商: Fuuki

发售日: 2003年4月24日

售价: 4800日元

类型: AVG

容量: 128M

记忆方式: EEPROM

游戏简介: 主人公是一位科学家的儿子,父亲在一起离奇的恐怖事件中失踪而被迫住在一起。但突然发生的这一切离奇的事件却把主人公卷入了一场恐怖事件。为解开谜团踏上了旅程。游戏故事情节非常紧张。战斗和过场动画也很有特色。虽然走老路。人造机器人。超能力。外星人入侵。五花八门的内容一起登场。一波未平,一波又起。好几次都认为事情已经圆满解决。结果又有新的事件发生。让人有一种一口气喘下去的欲望。此外,该游戏中包含的MINI游戏也相当多。游戏通关后提供的特殊模式可以玩全部的MINI游戏。并看到游戏中隐藏的游戏记录、插图。不过通关一次是远远不够。想看个两玩吧。

评分
75



RPG Tsukuru Advance

中文名称: RPG工具ADVANCE



发售地点: 日本

厂商: Enterbrain

发售日: 2003年4月24日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 64M

记忆方式: FLASH

游戏简介: 《RPG工具》是一款自己创作人物、场景、对话、职业、道具、怪物、地图、NPC等。另外连接音乐、系统都由自己制作。并可以自己的辛勤努力。创造完全属于自己的RPG作品。那种感觉是相当不错的。这种自由创作的游戏在SP时代就就非常受欢迎。

这款游戏还对通信功能,不过,想要保留下自己的“大作”还需要专用的周边设备才能保存成为单独的游戏。使用一家公司出品的扩充记录卡可以记录15个自己制作的RPG。对创造有兴趣的人,不试试这款游戏。

评分
80



Azumanga Daioh Advance

中文名称: 阿滋漫画大王



发售地点: 日本

厂商: King Records

发售日: 2003年4月25日

售价: 4800日元

类型: AVG

容量: 64M

记忆方式: EEPROM

游戏简介: 《阿滋漫画大王》是连载于日《COMIC电击大王》上的四格漫画。作者讲述了这些懒散的高中女生愉快的高中生活。不同于我们常见的生硬搞笑或恐怖方式,其特色是幽默和搞笑。剧情不需要那么大的篇幅,重要的是小处见大智慧。在改编为游戏之后,《阿滋漫画大王》采用了卡片式的方式。卡片也使用了漫画中的资料,并配有精美的精美图片。游戏里还有不少可爱的女孩子,也还包含了许多有趣的MINI游戏。不过,对于既没有看过漫画,又不喜欢又的玩家来说,这种卡片式的系统只会让人玩得摸不着头脑,不知如何下手。不喜欢此作品的玩家大可不必勉强。

评分
60



ハムスター-物-コレクション

中文名称: 仓鼠物语合集



发售地点: 日本

厂商: CultureBrain

发售日: 2003年5月23日

售价: 4800日元

类型: TAB

容量: 64M

其它: —

游戏简介: 本作中共包含了仓鼠RPG和仓鼠怪物以及仓鼠占卜三个游戏,可谓非常的超值。其中仓鼠RPG属于风格很清新的传统RPG,玩家要在情报屋接受任务和委托,然后进入迷宫中冒险并完成任务。如此反复推进剧情。战斗时,一只只可爱的仓鼠伙伴就是我方的作战力量,总体来说就算单独发售也是一部不错的仓鼠RPG。而本作中第二部游戏则更标有仓鼠类益智游戏,同样是以仓鼠太郎为主角。只要把不同颜色的糖果放置在相应的位置即可过关,游戏方式从某种意义上来说有些类似于仓鼠桥。很费脑的哦。最后一款游戏则是时下年轻人非常流行的占卜,只要把自己的资料输入即可预测运势。

评分
80



Wario Ware

中文名称: 瓦里奥制造



发售地点: 美国

厂商: Nintendo

发售日: 2003年5月26日

售价: 4800日元

类型: PUZ

容量: 64M

其它: —

游戏简介: 最多、最短、最速、十在一通的玩具游戏。本作由无数的、游戏组成,每个游戏单独玩只有几秒钟的时间。有的甚至连说明白都过了,但回过头来你会发现你已经爱上了这个游戏,根本停不下来。本作中汇集了任天堂几十年来所有经典人物和游戏。马里奥、林克、甚至是最受欢迎的超级马里奥。虽然这些人物都是一闪而过,但他们的存在下的感觉是很久。如果要求你通过一个很短的游戏,并会是最完美的根本不看。

评分
100



6

2003

■任天堂游戏5月30日正式公布 GBA版RPG巨作《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》中约之201号妖怪真面目,该妖怪仅在日本可能获得,以7月19日发售口袋妖怪剧场版“七夜的怨灵”获得的特典交换,或在7月19日-8月24日口袋妖怪展“POKEMON FESTA 2003”中获取。

■6月6日纽约股票市场美A股股价一度上探至73.98美元,收盘终于72.35美元,使EA股票时价总额突破100亿美元,达106.60亿美元,对比任天堂游戏6月5日收盘股票时价总额1.2594亿美元(当日汇率折合106.19亿美元),EA已取代任天堂成为世界第一大游戏会社!其中

排除SONY, MICROSOFT, Vivendi Universal Games等复合型企业),这是自1995年任天堂取代SEGA成为世界第一大游戏会社以来的首次让位,宣告任天堂称霸8年后软件会社EA时代的到来。

■任天堂今日宣布自3月23日 GBA SP在美国发售至今销量已达110万台,为了纪念销量突破100万,预定于9月8日在美国发售2款新色GBA SP,分别为火红色与珊瑚黑色。

——11日——
■KONAMI会社预定于7月17日发售的GBA用新感觉RPG游戏“我们的太阳”将同时发售同捆新色GBA SP限定版,新色GBA SP采用外壳红色,内部黑色的设计,同



捆定价16800日元,另购买初回发售版的玩家将获赠GBA格式携带盒。

■澳大利亚任天堂会社今日宣布在澳大利亚地区提前发售珊瑚黑色GBA SP,而此款GBA SP在美国预定于9月8日发售。另自2001年6月GBA在澳大利亚发售至今,已售出730万台主机与70万本游戏。

Wing Commander Prophecy

中文名称: 银河飞将 预言



发售地点: 美国

厂商: Destination software

发售日: 2003年5月31日

售价: 29.99美元

类型: STG

容量: 32M

其它: —

游戏简介: 本作继承系列一贯的风格,在剧情又代部分大量引用真人演出,只是限于容量问题没有加入语音。但游戏的开场动画居然大胆地采用3D,虽然画质不够导致画面严重模糊。游戏剧情片长达360分钟,而且本作是空战游戏的战斗,还是360度转一圈敌人没找到头已经输了。如果玩了本作的PC版再来体会一下GBA版的活,简直就是“地狱”。

评分
30



Iridion II

中文名称: 伊登战机2



发售地点: 美国

厂商: Majesco Sales Inc

发售日: 2003年5月31日

售价: 29.99美元

类型: STG

容量: 64M

其它: —

游戏简介: 本作无论从画面音乐都非常优秀,游戏大胆采用了3D的形式,与GBA上绝大数2D游戏的相差不相上下。本作的画面出人意料的好,这足以显示出厂商深厚的制作功底。游戏的背景音乐全部直接设在标题画面下,给人的感觉像街机。本作分为故事、街机、挑战三种模式,十五关及任务。拥有超过四百种以上的敌人,系统有些类似街机版的伊登战机,本作对玩家的反应要求非常高,而且画面精美。

评分
85



Dragon Ball Z The Legacy Of Goku II

中文名称: 龙珠Z悟空的遗产2



发售地点: 美国
厂商: Atari
发售日: 2003年6月1日
售价: 29.99美元
类型: ARPG
容量: 64M
其它: —

游戏简介: 七龙珠在欧美的人气不低, 在制作取得几乎完美的商业成功后, 龙珠Z续作又率先在美国推出。鉴于前作因为流程过长而遭到玩家的抱怨, 本作在流程上作出了相应的调整, 并在包括战斗角色方面大幅度强化。战斗方面基本上还是沿用了前作的系统, 魔法术追加攻击依然是比较常用的战术。音乐的变化也是本作最大亮点之一, 特别是在剧情交代部分所演奏的曲子非常大气, 很让人有电影的感觉。



评分
85

MegaMan Battle Network 3 Blue Version

中文名称: 洛克人战斗网络3 蓝版



发售地点: 美国
厂商: Capcom
发售日: 2003年6月1日
售价: 29.99美元
类型: ARPG
容量: 64M
其它: —

游戏简介: 本系列是偏向于接近于传统的RPG, 但战斗方面却是彻底的革新。战斗场地中敌我各6格共18格组成, 玩家除了可以使用普通射击外, 还可以利用不同的卡片发动不同属性的攻击。战斗卡片在本作中得到大幅强化, 各种新型的卡片战斗更为丰富。而且还追加了不少全新的敌人, 就算是老玩家也不得不重新熟悉敌人的攻击套路。本作还有一个革新就是引入了双角色系统, 游戏中也有许多关卡的敌人需要利用“同伴”的替身。



评分
80

MegaMan Battle Network 3 White Version

中文名称: 洛克人战斗网络3 白版



发售地点: 美国
厂商: Capcom
发售日: 2003年6月1日
售价: 29.99美元
类型: ARPG
容量: 64M
其它: —

游戏简介: 卡普空为GBA量身定造的洛克人系列第三作, 主人公光热将再度和洛克人联手冒险挑战网络。此次双主角口味将推出双版本各具特色之游戏, 创造性的表现确实非常令人羡慕。战斗卡片在本作中再次大幅强化, 各种新型的卡片战斗更为丰富。因为本作中几乎全是日文配音, 即使是人类玩家姓名, 可以说是最贴心的游戏了。另外, 本作的结局剧情想删色彩, 最感人处, “牺牲”了, 令人感到真正的。



评分
90

Jet Grind Radio

中文名称: 街头喷射小子



发售地点: 美国
厂商: THQ
发售日: 2003年6月1日
售价: 29.99美元
类型: ACT
容量: 64M
其它: —

游戏简介: 本作改编自原作的3D形式, 地图完全地替换成完全的2D画面。游戏采用斜上斜下角度, 由此取得3D的视觉效果。本作基本上继承了原作中的优良游戏性, 一定程度上保留了其原有的爽快感。但前作是曾经快速过场化危机模式的移动方式, 但前作是游戏中点站的速度在移植过程中打乱了, 特别是在人物启动的时候, 感觉速度, 而且原作中丰富关卡的关卡也有一定的改动。



评分
75

フロッガー-魔法の国の大冒険

中文名称: 魔法国大冒险



发售地点: 日本
厂商: Konami
发售日: 2003年6月5日
售价: 4800日元
类型: ACT
容量: 64M
对应周边: 通信对战线

游戏简介: 在游戏中玩家将扮演一只青蛙的冒险家, 通过卡片取得物品及卡片, 游戏地图及操作非常简单, 方向键移动一次即为一步, 另外两种特殊道具及大跳跃, 再配合卡片则可以原地施展魔法攻击。本作关卡及地图的设计十分巧妙, 游戏中对玩家的操作性及规划能力要求较高, 只要有一点点失误就会导致游戏失败。这使得玩家玩这款游戏也不得不需要集中精神, 动脑思考。所以除了玩家自身有不错的操作能力, 而且要学会合理利用每个关卡中不同的地形及其辅助工具。超级典型的小游戏, 游戏性跟挑战性都强的和, 您值得试试。



评分
80

Ultimate Muscle: The Path of the Superhero

中文名称: 终极肌肉人 超级英雄之路



发售地点: 美国
厂商: Bandai
发售日: 2003年6月7日
售价: 29.99美元
类型: FTG
容量: 128M
记忆方式: 通信对战线

游戏简介: 完全是一款以格斗为主的格斗游戏, 只要灵活运用拳脚冲撞和攻击方式就可以打出各种令人眼花缭乱的必杀技。本作的人设大体的引入了格斗角色, 既有意思就是那些招式了, 和地龙决斗人不由想起索尼克里的日龙, 实在令人佩服。本作游戏模式丰富, 故事模式, 对战模式, 一对一团队模式一应俱全。当然, 像这类格斗游戏只靠两个游戏模式坐在一起, 靠的是玩家的技巧。



评分
85

メタルマックス2改

中文名称: 重装机甲2改

发售地点: 日本

厂商: Data East

发售日: 2003年6月20日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 32M

其它: —



游戏简介: 重装机甲以其独特、一般的世界观和类型的游戏方式奠定了其经典名作的地位。时隔10年的时间,「商业系列」一代为基础和以高难度任务量著称的重装机甲3A上发售。重装机甲这一路走来和任天堂的横版动作格斗,除去格斗元素之外,现在来看本作,实在是太过简单了。单从画面来看已经让人失去了继续玩下去的兴趣,这是最基本的。而且就本作的难度水平来说本作甚至称不上是难一些,但这是本作的特点和放在「改」字上,而本作在「改」上增加了新战士及融合任务,但重装机甲玩家也会在作品中感到新鲜感,但如果你玩过初代的话,那么本作和初代,均没有取得不同的感觉。



评分
76

Advance Wars 2 Black Hole Rising

中文名称: 高级战争2

发售地点: 美国

厂商: Nintendo

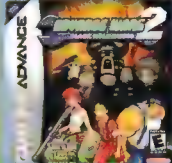
发售日: 2003年6月23日

售价: 29.99美元

类型: SLG

容量: 64M

对应周边: 通信对战线



游戏简介: 本作的风格是它像极了其父在大型战略游戏中的地位。作为一款战略策略游戏,本作系统的完善非一般之令人叹为观止。而「战略」团队,玩家必须全神贯注的投入游戏中,而「战略」不能有一丁点的差错。否则就是一个失败的战局。而本作也有可能让玩家体验到失败,而失败的玩家则会感到本作的乐趣之一,安排一下回合的功能是在让玩家体验到,也许你会有点无聊,但这是本作的一个特色。

评分
80



Pirates of the Caribbean

中文名称: 加勒比海盜 黑珍珠的诅咒

发售地点: 美国

厂商: TDK

发售日: 2003年6月24日

售价: 29.99美元

类型: ACT

容量: 64M

其它: —



游戏简介: 本作的整体素质比较一般,特别是人物动作,但是其出来的,遇到敌人,还是先开打出来。而且,它不像其他游戏那样慢吞吞,看敌人把死,更别说是把敌人杀死了。所以说是本作最大的缺点。本作的主题是海盗,人物也有海盗,但在游戏中的人物比较奇怪,他们就像变成生化战士了。本作中,主角是杰克船长,与敌对上了整个游戏的主题,杰克船长是主角,与敌对上了整个游戏的主题,杰克船长是主角,与敌对上了整个游戏的主题。



评分
70

Space Channel 5 - Ulala's Cosmic Attack

中文名称: 太空频道5 舞拉拉的宇宙攻击

发售地点: 美国

厂商: THQ

发售日: 2003年6月24日

售价: 29.99美元

类型: ETC

容量: 64M

其它: —



游戏简介: 世嘉已经很高的未来感,本作也体现了制作的和音乐风格。基于GBA在性能和画面上的先天缺陷,本作也采用了有损画质和画面表现方式。在画面方面做了最大程度的优化,一改以往,画面表现完全出乎意料之外。在画面方面,本作中令人满意的是它的画面,它除了画面上的画面,它除了画面上的画面,它除了画面上的画面。

评分
80



みんなの-育シリーズ ほくのカブト・クワガタ

中文名称: 我的甲虫

发售地点: 日本

厂商: MTO

发售日: 2003年6月27日

售价: 4800日元

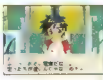
类型: AVG

容量: 64M

其它: —



游戏简介: 游戏方式类型单一,而化的方式名作我的甲虫,它是在整个系列中由作者,只不游戏方式单一,它是在整个系列中由作者,只不游戏方式单一,它是在整个系列中由作者,只不游戏方式单一。



评分
80

Buffy The Vampire Slayer

中文名称: 吸血鬼杀手巴菲 重返黑暗王国

发售地点: 美国

厂商: THQ

发售日: 2003年6月30日

售价: 29.99美元

类型: ACT

容量: 32M

其它: —



游戏简介: 在本作中玩家将扮演巴菲,敌人是吸血鬼。游戏方式完全取自电影和游戏。游戏采用2D横版和人物动作的方式。游戏在画面上的表现,它除了画面上的表现,它除了画面上的表现。

评分
70



The Incredible Hulk

中文名称: 绿巨人



发售地点: 美国
厂商: Universal
发售日: 2003年6月30日
售价: 29.99美元
类型: ACT
容量: 64M
其它: —

游戏简介: 游戏中玩家将操作巨大的绿人摧毁着铁拳与敌人展开战斗。故事上也基本忠于原作。本作的主轴就是超级破坏, 所以能获得持续的爱快感。游戏中不但可以以把敌人逐个粉碎, 而且几乎场景中的所有物品都可以破坏。包括建筑物、电脑、自动贩卖机、衣服等等全是摧毁。特别是模拟绿人连续作战时, 跟你在让人大呼过瘾。此外还可以通过连续破坏机器而获得物品或是原地等待他人来破坏。这的确是相当另类的游戏体验。



评分
80

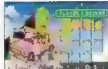
The Simpsons Road Rage

中文名称: 辛普森 愤怒大道



发售地点: 美国
厂商: THQ
发售日: 2003年6月30日
售价: 29.99美元
类型: RCG
容量: 64M
其它: —

游戏简介: 辛普森是美国非常知名的卡通形象, 系列作品也深受欢迎。玩家此次要在辛普森家族中选择一人, 驾驶车辆在城市中进行各种指定的任务从而获得报酬。不过就是简单开车还是有些挑战, 刚开玩的玩家连设置菜单都不会用。游戏中车辆之间的碰撞和追逐节奏都和F1赛车有的一比。而且连撞车的惩罚都让人大呼过瘾。不得不说这款游戏是GBA上真正的疯狂出租车类游戏, 而且难度适中, 推荐给喜欢竞速的玩家。



评分
86

7 2003

■ 欧洲任天堂会社宣布, 自3月28日GBA SP主机在欧洲发卖以来累计销量已突破100万台大关, 为示庆祝, 预定于10月24日在欧洲发卖2款新色GBA SP, 分别为北极蓝(arctic blue)色与火焰红(flame red)色, 价格135欧元不变。

■ 任天堂会社今日宣布, 预定至9月30日前举办FC诞生20周年纪念活动。凡于期间内购买指定的6款游戏的玩家凭游戏中出现的特殊标记就可能获取丰富的FC纪念奖品, A奖为FC外形限定版GBA SP, 共1000台, B、C、D奖分别为SQUARE ENIX、NAMCO、FC纪念T恤衫, 共9000件。另7月15日



FC诞生20周年纪念日

■ 任天堂会社近日又宣布, 自2002年6月22日以来GBA (含SP) 主机在欧洲的累计销量已达100万台, 其中英国销量达200万台。已于7月9日宣布GBA SP主机在欧洲累计销量突破100万台大关。

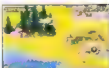
Gem Smashers

中文名称: 怪物吉姆



发售地点: 美国
厂商: Metro 3D
发售日: 2003年7月1日
售价: 29.99美元
类型: PUZ
容量: 64M
对应周边: 通信对战线

游戏简介: 可能和老任的怪人有关, 本作的角色设定、画面风格等都非常接近于日式游戏。厂商为玩家准备了闯关模式和剧情模式。如果利用普通对战模式可以实现朋友之间的对战。游戏机上手可能会觉得比较难, 无M下。但是只要多琢磨琢磨, 就会觉得玩法很简单。只要把汽车的像球一样的角色变成不同颜色然后去撞击相同颜色的球就可以了。本作是款非常适合亲子且益智休闲的游戏。向孩子们来挑战吧。



评分
70

ハチエモン

中文名称: 八拾卫门



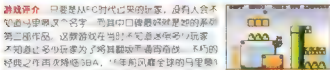
发售地点: 日本
厂商: NAMCO
发售日: 2003年7月4日
售价: 4800日元
类型: ACT
容量: 64M
其它: —

游戏简介: 这是一款由著名厂商NAMCO所开发的动作游戏。游戏中玩家将扮演一位拥有强大能力的角色, 在各种关卡中与敌人展开激烈的战斗。游戏的画面风格非常独特, 充满了日式游戏的韵味。玩家需要利用角色的特殊技能来击败敌人, 完成任务。游戏的难度适中, 适合喜欢动作游戏的玩家。游戏中还包含丰富的剧情和角色设定, 让玩家在战斗之余也能感受到游戏的魅力。



评分
70

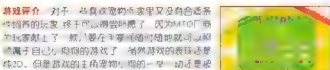
中文名称: 超級马里奥兄弟A4



又回来了。不同于SFC版的画面和音乐，SFC版的音效证明了君臣的移植老道，而众多GBA版的画面要素，尤其是4:3全屏系统的影响，大大增加了游戏的张力。完美的关卡设计，足够激发玩家挑战游戏的兴致，出色的音乐构成了本作。无论你是玩过FC、SFC的版本，都没有错过本作。音乐、关卡设计、关卡内容、游戏的“手感”。



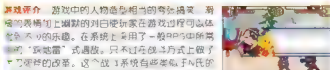
中文名称:宠物好朋友 advance系列4 可爱的小狗 和小狗一起游戏!!



游戏体验的维度，并且游戏产生了3BA的放大场。

这款游戏可以让玩家可以更好地观察自己的宠物。在系统上比较简单，一般玩家都能轻松上手，各种情势手段都相当多样，每个命令前都有生动的图形表示，即使是看不懂日文的家也绝不会无从下手。总的说来这是一款为女性玩家设计，外形可爱的游戏，适合那些对宠物感兴趣的玩家。

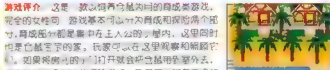
评分 63



说：画面的界面更像是一款格斗游戏，而游戏手柄则像手柄一般俱全。在发招或必杀的时候还会有特写画面，配音也是从游戏中的原班人马，大大的增添了游戏的代入感。由于加入了酒馆对战功能，和亲友之间用自己培养的宠物来斗一斗，也是不错的选择。



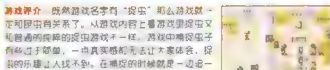
中文名称: 仓鼠太郎乐园 清纯的心



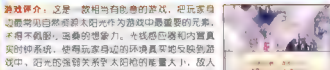
这样就要采用RPG的游戏模式。玩家可以利用自己的台鼠耳蜗而在城镇中其他的人进行交流。在进入特定的场景有时还会发生特殊的事情。还有一些场景则需要玩家们自己探索。因为游戏对RPG类游戏。所以玩家之间的交流也是必不可少的。和朋友控制自己的台鼠进入一些非常刺激的快乐+10 相信非常爱玩游戏的男性玩家。



中文名称: get!我的捕虫日记



游戏吧,不过既然用昆虫做剧目的话就着实有点虫虫的说,好在游戏不是
根本公司的产品,游戏的画面也不是很让人接受的,做得也不是很



的活动规律又会和白天的夜晚有关。游戏中的环境以及某些谜题设计都和阳光有些密切的关系。甚至一些细微的变化都不放过。这不愧是一诺的游戏，这种以前所没有的东西正是我们所需要的。正是如今这个大好游戏的业界所缺少的。无论游戏本身的素质怎样，就因为它的美术和剧情设计，就值得给它足够的赞誉。



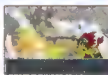
真女神转生 デビルチルドレン パズルdeコール!

中文名称: 真女神转生 Devil Children Puzzle de call



发售地点: 日本
厂商: ATLUS
发售日: 2003年7月25日
售价: 4800日元
类型: PUZ
容量: 64M
对应周边: 通信对战线

游戏简介: 本作的游戏感觉最像和对手在手机上配对的类型。平台上被炒得火热的《信长》系列,如果不是因为出现了真女神转生系列的怪物和人物,完全可能把本作当成一款ATLUS的全新作品。厂商很巧妙地吧游戏的过场中解道要素和怪物的收集集合在一起,规定时间内释放出的怪物就是游戏中一个很重要的核心内容。游戏并不拘泥于《信长》中的“推”而是加入了转动的概念,游戏很多的机关都是可以转动的,结合空间、顺序等方面的无穷变化对玩家逻辑思考能力是一个很大的考验。本作属于那种只要上手就一发不可收拾的游戏。



评分
78

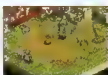
Animusha Tactics

中文名称: 鬼武者战略版



发售地点: 日本
厂商: CAPCOM
发售日: 2003年7月25日
售价: 4800日元
类型: SLG
容量: 64M
其它: ——

游戏简介: 可能是在PS2平台上两款“鬼武者”正传系列作品大受欢迎的缘故, CAPCOM在掌机上推出了该系列战略版。可是从各方面来看本作都是平庸的,没有一点大作的风范。就本作来说除了右面的表现上还算夸夸人意外,系统的严谨性和机械的设计上都无法与GBA上的另两个SLG大作“大战略”系“奥德赛”系列相提并论。游戏虽然加入了“一刃”“忍魂”等AI“技能”的出现要素,但是却对战略本身作用不大,完全是鸡肋。俗话说希望越大,失望就会越大。虽然本作的水准还没有低到那个程度,但是却与CAPCOM和索尼的“鬼武者”大受失望。



评分
71

トップギア リー SP

中文名称: 顶级拉力SP



发售地点: 日本
厂商: KEMCO
发售日: 2003年7月25日
售价: 4800日元
类型: RAC
容量: 64M
对应周边: 通信对战线

游戏简介: 全40的赛车游戏对于GBA平台40机能来说实在是有些捉襟见肘,但是仍然有厂商厂商游戏乐此不疲,不断开发和完善着GBA上的40作品。而这款游戏EMCO厂商制作的30拉力赛车就是其中比较出色的作品。其实说其出色也是相对的,毕竟在画面的表现力上,GBA上的RAC无论如何都无法与家用机如何游戏相提并论。对于RAC来说,最重要的还是操作感,游戏的画面效果,除了除了“力”地、雪地、城市等几项有代表性的赛道,并且不同的赛道上玩家都能够感受到显著的差别。可能是为了照顾玩家不要因为画面过于模糊而失去兴趣,在画面设计上加入一些“特效”,这倒是游戏自身的选择。



评分
69

わんニャンどうぶつ病院 ~ 動物のお医者さん育成ゲーム ~

中文名称: 宠物医院~动物医生的育成游戏~



发售地点: 日本
厂商: TOKコア
发售日: 2003年7月25日
售价: 4800日元
类型: 育成
容量: 64M
其它: ——

游戏简介: 又是一款关于宠物的育成类游戏。玩家需要扮演一名非常可爱的女孩在宠物医院进行3年的实习生活,因为是一款完全女性向的育成类游戏,所以游戏中出现的人和动物造型都非常可爱。在医院的实习过程中,主要要照顾医院的医生护士等前辈,学习各方面的知识,帮助他们治疗病人,不断成长的宠物,而且这期间还结识一些又酷又帅的帅哥,受到他们的照顾和帮助。玩家可以通过电脑和主角的家用机进行网上联系,把自己最近的一些画面和他们分享。本作从各个方面看都是 一款平庸的作品。只要游戏好玩,就会感觉它还不错。看到一些可爱又帅气的宠物医生,真是让人羡慕。



评分
65

名探偵コナン ~ 狙われた探偵 ~

中文名称: 名侦探柯南~被狙击的侦探~



发售地点: 日本
厂商: BANPRESTO
发售日: 2003年7月25日
售价: 4800日元
类型: 推理动作冒险
容量: 64M
其它: ——

游戏简介: 因为原作动画漫画就是一超超精彩的悬疑推理作品,改编成游戏后玩家最想体验的当然是在紧张刺激的环境下扮演主人公做出超绝冷静的判断,在关键时刻找出真正的凶手。然而如果是相信这样的想法来玩本作的的话,您可能会少有些失望。可能是BANPRESTO为了照顾低龄的玩家,或者只是想改变一下系列游戏的风格。本作在推理推理上几乎完全舍弃,反之动作解谜部分却占了相当大的比重。这样本来倒置的做法虽然可以一定程度上提高游戏性,但是对于那些一直期待可以亲自上阵一展身手的高手来说,这实在是一个很大的遗憾。



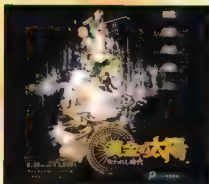
评分
63



8

2003

本月新游戏



■任天堂会社今日发表2003年度第一季度(2003年4月1日-2003年6月30日)连续核算,营业额838亿日元,营业利益72亿日元,经常利益

177亿日元,纯利益114亿日元;其中GBA销售台数324万台(含SP274万台),累计3705万台(含SP484万台),GBA游戏销售本数1058万本,累计11948万本

■任天堂会社今日举行“任天堂经营方针说明会”,发表今后经营方针,预定于2004年春季将有一款不同类型的商品发表,任天堂因此将进入新的成长路线,对于该商品究竟是新游戏机还是新型游戏项目目前不明

■任天堂会社今日宣布预定于9月5

日在日本发表两款新色GBA SP,分别为珠光蓝(Pearl Blue)与珠光粉红(Pearl Pink),价格12500日元

■日本动漫展角色展覧会“Cultural Convention of Characters 2003(C3 2003)”于昨、今两日在东京千叶幕张展览馆召开,BANPRESTO会社于会场中特设了“机战”体验馆,提供自GB用“超级机器人大战D”到GBA用“超级机器人大战D”的系列全31款游戏的试玩

■于德国召开的“Games Convention 2003”展会中评选的游戏类“Best of GC 2003”各奖项于近日正式发表,任天堂的“黄金太阳2”获得最佳GBA游戏奖

ポケモンピンボール ルビー&サファイア

口袋妖怪弹珠台蓝宝石/红宝石



发售地点: 日本

厂商: NINTENDO

发售日: 2003年8月1日

售价: 4800日元

类型: TAB

容量: 64M

对应周边: 通信对战线

游戏简介: 真是个奇迹了,现在的游戏只碰上“口口环境”的头衔就一定会热卖,甚至连一个街机游戏都会因此而人气高涨,当然本作的事实还是相当的高,并且GB时代的动作口碑就很好,老任充分利用了口袋妖怪的要素,所收门票 发售 交换 这个要素非常到位的,弹珠台和它合 玩家从其中所得到的乐趣却也是非同一般的,本作的怪物数量众多,玩家可以对其收集起来,或者和它们战斗了交换,几个MM喜欢好的怪物在游戏中,增加了不少的乐趣,玩家只要将GBA带在身边随时随地地来游玩,不但可以含有额外的惊喜,得到珍贵的怪物,还可以和游戏中的主角来超越极限的旅程



评分 87

アラジン

中文名称: 阿拉丁



发售地点: 日本

厂商: CAPCOM

发售日: 2003年8月1日

售价: 4800日元

类型: ACT

容量: 64M

其它: —

游戏简介: 游戏本身的画面感相当高,CAPCOM在这方面把魔力的体现是其擅长的地方,游戏中玩家可以操控主人公进行动作非常流畅,攻击方式也相当华丽,更多的则是身临其境和游戏中的种种小细节,让玩家体验到游戏的乐趣,游戏中玩家可以体验到各种不同的关卡,游戏中的敌人也是非常丰富,想要收集所有的红宝石,玩家需要一定程度的地牢游戏的挑战,尽管本作是一款当年口碑最好的游戏,但是当年的今天,在GBA平台上它是一款优秀的动作游戏,本作



评分 72

仔犬といっしょ~愛情物語~

中文名称: 和小狗一起~爱情物语~



发售地点: 日本

厂商: Culture Brain

发售日: 2003年8月1日

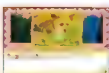
售价: 4800日元

类型: 动物育成

容量: 64M

其它: —

游戏简介: 游戏的标题起得很特别,再要“爱情物语”发生在人与动物之间,不过仔细想想就明白了,对于喜欢游戏中主人公的玩家们来说,小动物尤其是狗对他们有着非同一般的吸引力,相信大部分玩家小时候都非常渴望能够拥有一只属于自己的宠物,而游戏中的主人公正是因为在偶然间上学的路上捡到了一只迷路的小狗,也因此而展开了一段人和动物之间的爱情故事,本作在育成模式下还有很多非常有趣,即使做得再好,如果看不到可爱的小狗,玩家都会感到无聊,游戏中没有足够的突发事件和玩家与宠物之间的互动是本作最大的缺陷,这款游戏是爱的作品,绝对不会被大多数人所接受



评分 87

幻想魔传最游记~叛逆的斗神太子~

中文名称: 幻想魔传最游记~叛逆的斗神太子~



发售地点: 日本

厂商: DIGIKIDS

发售日: 2003年8月1日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 64M

其它: —

游戏简介: 虽然标题的画风从“最游记”的画风来看,《最游记》还是最优秀的,但是游戏做得怎么样就是另外一回事了,本作的剧情完全看错了,游戏整体虽然很优秀,但是更名的时候却是一款AVG制作,需要不断的进行选项进行人物能力的提升,游戏中采用了一种新的方式,己方加入人物和具有特殊的能力属性,玩家可以“招募”角色,还是需要玩家去冒险,穿墙的MM游戏,不过只靠趣味性来吸引,总之如果你喜欢的是FANS的话,这款游戏还是值得的,但是如果你喜欢《最游记》是什么都不知道,那还是别买自己了,回家看看《最游记》的西游记



评分 71

9

2003

任天堂在秋叶原发售了两款新颜色的GBA SP主机，分别是银色和粉红色，售价是12500日元。而最想不到的是粉红色的主机男性玩家购买的居多。

一直以来，GBA游戏的价格较家用主机的游戏价格十分接近，只是在取用市场以推出平价游戏出名的Success及MTO为打开发GBA的低价游戏市场，而陆续推出一系列以2980日元、3480日元、3980日元的GBA游戏。首次发售有“大家的勇者”（2980日元）“ZOOO”（3480日元）及“上海”（3480日元）。

据“日本经济新闻”周刊报道，通信厂商DIGITAL ACT宣布正在开发使用GBA主机作为可充电的专用卡带“CAMPHO ADVANCE”，卡带内置小型CCD摄像头、耳机、话筒，将卡带插入GBA，并连接电话线，即可成为一部可充电电话，该商品获得了任天堂公司的开发许可，预定于12月

发售，价格约13000日元。

前段时间让众人猜谜会是什么的百万游戏大作终于在月刊“COROCORO COMIC”10月号上透露了答案，是POKEMON剑盾版的“口袋妖怪：红·绿”。本作是GBA强化移植的版本，支持与GBA版“红宝石·蓝宝石”的通信交换、对战，并可与GC版“口袋妖怪竞技场”联动，游戏预定于2004年发售。

以任天堂三国游戏续作All Blacks为主题的GBA SP限定版推出，里面收录的GBA SP印有All Blacks球队LOGO的黑色GBA SP主机。

日前由任天堂所举办的「任天堂经营方针说明会」中，发表GBA SP自从今年初上市以来，销售良好，同时并预计在8月底可达到生产200万台，而至2003年度末（2004年3月）期望可销售超过5000万台。任天堂社长表示，7月间美国GBA SP大约一个星期可卖出9万台，GBA 3万台在

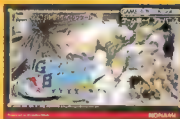
右。欧洲GBA SP一周约销售5万台，GBA则是1万5千至2万间。这个数据显示在全世界各地，GBA SP都受到众多玩家的喜爱，并非只是在日本国内而已。另外，在软件销售方面，“口袋妖怪：红宝石&蓝宝石”也在世界各地告捷，欧洲7月25日才上市，即已卖出82万套，日本总销量468万套，美国297万套，总计共超过1560万套游戏，预定今年可累计超过1000万。

太阳工房公司在16日推出了一款以GBA SP为基础的周边“太阳阳光GBA SP充电器”。在天气晴朗的时候需要10小时就能充满电，售价是8100日元。

紧接着太阳阳光充电器出现后，又有采用4号电池3节供电的GBA SP周边推出，该周边采用电池包附在GBA SP背面，使用时间是不使用灯状态5小时，使用灯状态4小时，充电时间50分钟，价格是2625日元。

GetBackers 夺还屋~邪眼封印!~

中文名称：闪灵2人组~邪眼封印



发售地点：日本

厂商：KONAMI

发售日：2003年9月4日

售价：4800日元

类型：角色扮演类

容量：128M

其他：——

游戏简介：最近GBA游戏加入语音的更多，本作也是其中之一。从从OP的动画来看，OP的语音数量已经让人十分感动。但在游戏画面却陷入一种比较老式的2D RPG的感觉。在地面上的画面可以让人想起KONAMI的人气大作《幻想水浒传2》的风格，也就是人小了点。游戏继承了前作《音速夺还战》的系统，全新的故事剧情，要与敌人再次上演夺还战。本作中，与神枪枪有关的合体攻击有变异的“最好同伴系统”仍然存在。如果去组队，那么这就是必须要考虑的事情了。另外，本作的PCM大小是前作的2倍（128M），所以剧情、画面以及音乐都得到了全面的提升，绝对是系列FANS不容错过的游戏。



传说的スタッフ-2

中文名称：传说的斯塔菲2



发售地点：日本

厂商：任天堂

发售日：2003年9月5日

售价：4800日元

类型：动作类

容量：128M

其他：——

游戏简介：从游戏中很容易就猜到在几年前在GBA上流行的《玛珂兄弟》的续作。任天堂也将这款游戏打造成一款让人角色扮演的作品。游戏中是采取回合制的方式进行，如果玩家不了解应该如何完成的话，可以点击START键还可以查看如何进行（OK）；看不懂日文呢？游戏的剧情、音乐、画面等方面也不错。本作中，游戏追加了一些动作，如在“跳”中高度跳起，可以跳至屏幕的地方之类的。其他还加入了一些新的动作技巧，玩家可以进行尝试。另外，游戏最有趣的地图是地图（地图）系统了。游戏中的地图是3D的，还有可爱的孩子，建议MM们喜欢冒险的玩家去玩。



おじやる丸~月光町さんぽでおじやる~

中文名称：丸少爷~来月光町散步



发售地点：日本

厂商：MTO

发售日：2003年9月5日

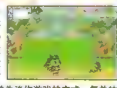
售价：4800日元

类型：动作类

容量：132M

其他：——

游戏简介：幼稚化的操作加上全日文平假名与片假名的文字说明，不用读也可以猜得出。这是一款为日本小孩子玩的游戏与TV动画的设定，可以说是完全保持一致，与现代的一个男孩“和真”（不知道是不是这个名字，日文就是这样，唉）一起在“月光町”上散步，而这个小散步却是游戏的主要部分。在普通的文字说明之后进入正统的动作系统之中。游戏中设定过关为迷你游戏的方式，每天的迷你游戏都十分有趣，有点像是猜数字之类的种种游戏，还是十分有趣的。游戏音乐方面表现一般，推荐小学生或者闲来无事放松一下的玩家游玩。



新きせかえ物

中文名称：新换装物语



发售地点：日本

厂商：MMV

发售日：2003年9月5日

售价：4800日元

类型：AVG

容量：64M

其他：——

游戏简介：游戏中，玩家需要扮演的是一位15岁的女生，想变身？官方就这么说地：18岁的少女，体现成人的生活。嘛……这个，有些感觉是不良少女的样子。游戏以文字冒险为主要方式进行，在行动过程中是以RPG中的行动方式进行，音乐表现只能说一般，整体的画面，也是一般。不过游戏对于建筑物的描写不是很好，觉得并不是十分注重这些。但在主角米米的服装效果上，MMV还是处理得比较不错的。说到主角米米的服装，游戏中制作75种的样式，便宜，少女装（可爱），少女装（成熟），成人装，特别用服装等，推荐MM们试试，GG就不用去看了。



真・女神转生デビルチルドレン 冰の书

中文名称:真・女神转生恶魔之子之冰之书



发售地点: 日本

厂商: ATLUS

发售日: 2003年9月12日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 64M

其他: 通信连接线

游戏介绍: 本作有着以下的特点: 防御系统, 能够让主人公参加战斗, 本系列作中, 让主人公使用“交涉率上升”, “状态异常防御”等其他防御时, 可以在一次战斗中出现一次。同伴系统增强, 合体之后, 且可以培育自己的同伴的“同伴系统”本作中也进行了改进, 另外, 本作追加了100个以上的新恶魔, 合计有480个以上的恶魔登场, 游戏的其他地方与前作相似。另外, 最后一点要说的是, 游戏可以继承前作《光之书》与《魔之书》的游戏存档继续游戏。



评分
94

真・女神转生デビルチルドレン 炎の书

中文名称:真・女神转生恶魔之子之炎之书



发售地点: 日本

厂商: ATLUS

发售日: 2003年9月12日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 64M

其他: 通信连接线

游戏介绍: GBA游戏《真・女神转生 恶魔之子 暗之书》的续作。游戏保留了前作光之书 暗之书的系统之外, 游戏可以与《光之书》、《暗之书》进行通信游戏。在通信游戏的过程中, 可以获取在前系列作中, 且本系列作不会出现的仲魔。同样, 前系列作培育的仲魔也可以带到本作中。本作追加了100个以上的新恶魔, 合计有480个以上的恶魔登场, 游戏的其他地方与前作相似。



评分
94

Disney's Party

中文名称: 迪斯尼派对



发售地点: 美国

厂商: Electronic Arts

发售日: 2003年9月15日

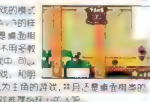
售价: 29.99美元

类型: PUZ

容量: 64M

其他: 通信连接线

游戏介绍: 游戏的主要玩法是以动作类游戏模式进行的。在剧情介绍环节中是最近热门的A.V.的样式。更令人惊讶的是, 游戏中还有一个模块是迪士尼乐园。至于如何玩游戏的《大冒险》式的玩法, 就不用多说了。这是一款比较适合儿童的益智游戏。游戏中, 可以在进行游戏时, 交换4人游戏中的角色, 和朋友一起玩。这款游戏是老少咸宜的游戏, 并且还是适合用来练习英语的。这款游戏, 是一款非常不错的益智游戏。



评分
87

Disney's Extreme Skate Adventure

中文名称: 迪斯尼终极滑板冒险



发售地点: 美国

厂商: Activision

发售日: 2003年9月15日

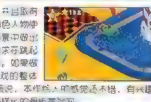
售价: 29.99美元

类型: SPG

容量: 64M

其他: 通信连接线

游戏介绍: 作为第一款有迪斯尼动画游戏, 并且取得了迪斯尼 Pixar的Toy Story等作品的角色人物授权。游戏的系统是操纵游戏中的角色在赛道中做出各种的一些技巧动作, 当然, 游戏动作要求玩家熟练之后, 在输入指令时, 人物便会做出动作。如果动作的时机不对, 就会失败。游戏的整体难度并不高, 但是挑战性很强。可以说, 本作给人的感觉还不错, 有挑战性, 而且, 这款游戏, 是一款非常不错的益智游戏。



评分
87

Blackthorne

中文名称: 猎将奇兵



发售地点: 美国

厂商: 暴雪 (Blizzard)

发售日: 2003年9月15日

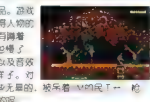
售价: 29.99美元

类型: ACT

容量: 32M

其他: —

游戏介绍: 暴雪公司制作的GBA动作游戏作品。这款游戏, 的玩法就是让玩家在游戏中, 觉得人物动作比较流畅, 动作的设定也是很多的。再简单一点, 游戏就很简单。另外, 打枪的反应也很快。这款游戏, 是一款非常不错的益智游戏。游戏中, 可以在进行游戏时, 交换4人游戏中的角色, 和朋友一起玩。这款游戏是老少咸宜的游戏, 并且还是适合用来练习英语的。这款游戏, 是一款非常不错的益智游戏。



评分
78

Boktai: The Sun Is in Your Hand

中文名称: 我们的太阳



发售地点: 美国

厂商: Konami

发售日: 2003年9月18日

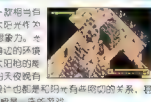
售价: 29.99美元

类型: A・RPG

容量: 128M

其他: —

游戏介绍: 本作是同名游戏的续作。这是一款相当有创意的游戏, 把玩家自己拥有的太阳灯作为游戏中的重要元素, 不得不佩服开发商的想象力。太阳灯感应器和内置真实时钟系统, 使得玩家必须按照真实时间来玩游戏。游戏中的太阳灯感应器和内置真实时钟系统, 使得玩家必须按照真实时间来玩游戏。游戏中的太阳灯感应器和内置真实时钟系统, 使得玩家必须按照真实时间来玩游戏。



评分
88

探侦学园Q 名探偵はキミだ!

中文名称: 探侦学园Q 名侦探就是你!



发售地点: 日本
厂商: KONAMI
发售日: 2003年9月18日
售价: 4800日元
类型: 新本格谜题AVG
容量: 128M
其他: 通信连接线

游戏简介: 由日本漫画、TV动漫《侦探学园Q》改编而来的, 使用谜题的方式进行游戏的AVG游戏。游戏中玩家需要扮演主人公来解决一些很难解决的事情。作为主人公的你, 自然要追求“你自己的推理是很愉快的”, 当然事实的真相永远只有一个……另外, 游戏还有一个“推理比赛”的模式。



这个模式中, 可以与电脑进行推理卡片进行推理的小游戏, 也可以使用通信模式, 与朋友进行推理比赛, 支持4人同时进行哦。

评分
78

かわいいペット! ゲームギャラリー

中文名称: 可爱宠物-游戏之馆



发售地点: 日本
厂商: CultureBrain
发售日: 2003年9月19日
售价: 3300日元
类型: 动作+冒险+育成模拟+益智
容量: 64M
其他: —

游戏简介: 一款游戏中可以买到数小游戏。第一款《与小狗在一起》是《行犬といっしょ》的简化版。第二款是《仓鼠物语-魔法的迷宮》, 该作是一款带益智的动作游戏。全游戏共有120个场景, 用自己的智慧来完成各关的任务吧(对学龄前儿童说的……)第三款作品是《ニャーとチーのレインボーマジック》, 本作为一种新感觉的动作对战益智游戏。玩“猫捉老鼠”吧。第四款《かわいいゲームコレクション》(WAIWAI游戏收藏)竟然还包含了数小游戏, 都是一些很不错的休闲小游戏, 推荐啊! 如果喜欢不喜欢的话, 你随你的口味其他游戏哦(啊! 痛! 挨打我啦)。



评分
85

Scooby Doo! Mystery Mayhem

中文名称: 史酷比-神秘事件



发售地点: 美国
厂商: THQ
发售日: 2003年9月23日
售价: 29.99美元
类型: ACT
容量: 32M
其他: —

游戏简介: 史酷比GBA系列作品的第三部, 其风格与《史酷比》动画一样, 十分标准的美式动画风格。在游戏中, 玩家需要控制史酷比去完成一些任务, 在鬼屋中, 玩家需要根据游戏中的提示去获取物品和解决的东西也。游戏中把故事进行下去。游戏的难度可以说已经到达原作的水准。这点对于Scooby Doo的FANS来说, 已经算是满满了吧? 游戏在声音的处理上, 还是欠缺点。整体感觉一般。



评分
76

Digimon Battle Spirit 2

中文名称: 数码宝贝-格斗天王2

发售地点: 美国
厂商: BANDAI
发售日: 2003年9月23日
售价: 29.99美元
类型: FTG
容量: 32M
其他: 通信连接线

游戏简介: 格斗是美国公司制作的, 但是游戏的画面给人的感觉还是日本公司的水平, 不管是DIGIMON的动作还是其他任何方面。游戏的音乐听起来只能说一般, 这很奇怪。在游戏的系统上, 可以单机与电脑对战, 也可以联机进行2人的通信对战。游戏的难度判定是看玩家的多少来决定。游戏现在只有英文版, 没有日语版。哈哈, 如果推出日语版的话, 一定比现在作的更好。

评分
83

バトル×バトル~ 巨大鱼传说~

中文名称: 激斗-巨大鱼传说

发售地点: 日本
厂商: Starfish
发售日: 2003年9月26日
售价: 4800日元
类型: 钓鱼
容量: 64M
其他: —

游戏简介: 本作是与对手1对1的对抗方式进行游戏, 目的是为了夺取要钓的鱼。在对抗时, 可以发动多种多样的技能。游戏全部有28个场景等待着您这个钓鱼高手来钓鱼。当然, 如果想去下一个场景钓鱼的话, 你必须打败你的对手。游戏的剧情是以普通常见的AVG对话的形式出现, 画面的处理还不错, 想玩玩这款游戏吗? 在这些个水域中, 还潜伏着海底生物, 看来也还是有些危险……各位钓鱼时要注意哦!

评分
88

絶体絶命でんぢやらすじ-さん~ 史上最强の土下座

中文名称: 天才爷爷史上最强之土下座

发售地点: 日本
厂商: Kids Station
发售日: 2003年9月26日
售价: 4800日元
类型: 搞笑动作+冒险
容量: 64M
其他: 通信连接线

游戏简介: 天才爷爷与孙在全世界中与宇宙人侵略地球相抗争。既然是搞笑游戏, 游戏的配音以及画面多少都是存在着这样搞笑的成分。游戏中包括了多彩的事件和一些比较有趣的迷你游戏! 天才爷爷并且还有着多种的状态, 每种状态对于某一敌你游戏来说, 都有着一种独立的难度。游戏里一点让人不适应的设定是, 决定输是R而不是我们习惯的A点。强烈推荐! 游戏支持通信对战, 和朋友一起玩10个迷你游戏吧。

评分
82

32

Disney's The Lion King 1 1/2

中文名称: 狮子王 1 1/2



发售地点: 美国

厂商: Disney Interactive

发售日: 2003年10月5日

售价: 29.99美元

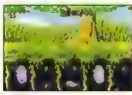
类型: ACT

容量: 64M

其他: ——

游戏简介: 游戏的动作系统相对来说比较简单而明了, 收集场景中的所有的小动物在过关后可以获得一块拼图块, 每四小块为一大块, 如果拼图块全部集齐, 即可进入隐藏关。在之后的游戏中, 还需要两个角色互相配合来完成游戏。十分有趣。在每一个有必要使用新的动作时, 都会有图片提示, 再认真一点, 再认真一点。

评分
71



DemiKids

中文名称: 真·女神转生 恶魔之子



发售地点: 美国

厂商: Atlus

发售日: 2003年10月6日

售价: 29.99美元

类型: RPG

容量: 64M

其他: 通信连接线

游戏简介: (本作是圣魔转生系列 与旧版相比似乎并没有什么太明显的差异。女神转生系列一向在描绘恶魔方面独树一帜, 只是本作中的恶魔有了几分邪气, 因为Q版造型魔强大了不少。其实这款游戏最大的乐趣在于将各种性格各异恶魔作为主角, 因为这种成就还是很强的。本作中除了不懂日语的朋友们请不要介意, 本作是日文版的世界, 共有30多个关卡, 通关后会有奖励。)

评分
85



Backyard Hockey

中文名称: 后院儿童冰球赛



发售地点: 美国

厂商: ATARI

发售日: 2003年10月7日

售价: 29.99美元

类型: SPG

容量: 32M

其他: 通信连接线

游戏简介: 游戏是通过NHL联盟授权的, 从这点便可以看出游戏作品的能力了吧。本作采用与正式冰球比赛规则, 比赛的详细情况就不用了。游戏支持通关卡, 可以与朋友比赛, 很不错的享受呢。不过, 你的对手可是与对方共享的呢。大家在这30来个后院儿童中, 选出你觉得不错的人物出来, 组成一个7人小队。

评分
69



Banjo Kazooie: Grunty's Revenge

中文名称: 班卓熊复仇记



发售地点: 美国

厂商: THQ

发售日: 2003年10月14日

售价: 29.99美元

类型: ACT

容量: 64M

其他: ——

游戏简介: 真的很让人吃惊, 居然是使用2D画面呈现3D效果做得如此之好! 给人的感觉就是在玩一款真正的3D动作类游戏一样, 强! 游戏的音乐处理得感觉十分地搞笑。怎么说呢, 有点比较地形容, 自己去听一下就知道啦! 不过, 可别被游戏中的配音“啊, 呢, 啊, 呢”给吓到了哦。游戏中的角色对话是采用真人发声, 只是发“啊”, “呢”之类的声音, 用文字的形式来表现。游戏中, Banjo的新动作命令必须是学到新的命令后才能使用。

评分
81



マーメイドメロディー~ぴちぴちピッチ

中文名称: 人鱼旋律



发售地点: 日本

厂商: KONAMI

发售日: 2003年10月9日

售价: 4800日元

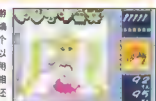
类型: 音感动作类

容量: 128M

其他: ——

游戏简介: 一款样子十分可爱的DDR类的游戏, 游戏的模式有单人步调 三人步调 自编步调, 观看模式和单人步调等模式。前三个模式是游戏模式, 游戏的方法与DDR一样, 以6键模式进行游戏。至于 如果玩游戏就不用多说了……在箭头到达上方的箭头时, 按下相应的按键就行了哦, 并且在游戏时, 画面上还有歌曲显示哦, 只要玩家游戏点数达到对方的要求后, 就能够观看刚才所游戏的歌曲的MV, 另外, 游戏中的歌曲也是全语音哦, 听可要呢, 强烈要求读者让你的GF玩! MM限定哦。

评分
87



魔探偵ロキRAGNAROK ~ 幻想のラビリンス ~

中文名称: 魔探探洛基 幻想迷宫



发售地点: 日本

厂商: J-WING

发售日: 2003年10月16日

售价: 4800日元

类型: 迷途世界AVG

容量: 32M

其他: ——

游戏简介: AVG段的表现一般, BGM令人不爽, 太垃圾了。在第一话开始之后的独立行动期, 是使用PPG的概念制作的, 好小的人啊……并且, 画面的效果, 觉得是GB或者说是FC上的水平, 人物不动也会原地踏步走, 汗! 本作的游戏实在不怎么愿意说下去了。看来, 真是游戏HOM的实际情况所造成的后果吧……游戏竟然还卖5800日元……爱了! 不过, 有玩家喜欢玩这种推理类的游戏的话, 这款游戏试试也无妨。反正我看看游戏的面就不爽……

评分
50



レジェンド オブ ダイナミック 豪翔传 崩界の轮舞曲

中文名称: 豪翔传 崩界轮舞曲



发售地点: 日本
厂商: BANPRESTO
发售日: 2003年10月24日
售价: 4800日元
类型: RPG
容量: 64M
其他: —

游戏简介: 日本永井豪与石川清大巨匠的人物角色就同《机战》一样大集结。以RPG的形式在GBA上登场。登场角色有130名以上。游戏的故事情节是由日本ディナ・ク策划绘制的完全原创作品。完全再现了原作的名场景。以及在战斗中插入高能力的特写画面。地是FANS再也找不到的这么一款游戏了。有配音的话, 就更好了。

评分 81 神谷明的喊叫最高潮。游戏在音乐的处理还不精。相对机战0来说就逊色了些。游戏强烈推荐!



オリエンタルブルー 青の天外

中文名称: 天外魔境 青之天外



发售地点: 日本
厂商: 任天堂
发售日: 2003年10月24日
售价: 4800日元
类型: RPG
容量: 128M
其他: 通信连接线

游戏简介: 《天外》系列的GBA最新作。游戏的建筑、民风等世界观是由日本、中国以及蒙古等亚洲国家混合而成的。另外, 游戏采用了“自由动作系统”是整个天外系列的第一次。游戏虽然是128M的, 但感觉一直觉得画面与FC上有一拼。大小了的样子。零死。另外, 本作的战斗方式与“マサ”系列。有抄来ATLUS的《真・女神转生》的嫌疑, 并且, 音乐的处理上也太“MIDI”化了。串调了。不过, 好玩游戏还是好玩。游戏不在画面, 而在于世界观与其内涵。评分上, 音乐的分是扣定了, 所以没有90分以上。这个也不能说我们不重视大作的作用。



评分 89

Top Gear Rally

中文名称: 超越巅峰赛车



发售地点: 美国
厂商: Kemco
发售日: 2003年10月27日
售价: 29.99美元
类型: RAC
容量: 32M
其他: 通信连接线

游戏简介: KEMCO发售的《トップギア・ラリーSP》的续作。与旧版相比并无太多变化。毕竟在画面的表现力上, GBA上的RAC无论如何都无法与家用机上的同类游戏相提并论。对于RAC来说, 最重要的还是操作感。游戏的场景很多, 包括了土地、沙地、雪地、城市等几个现代农村的场景。并且在不同的赛道上玩家可以感受到完全不同的系统。与赛车为了照顾玩家不会因为画面过于模糊而看不清赛道, 在过弯时还会有人提醒。这应该算是该游戏最有趣的设计。

评分 78



みんなのソフトシリーズ 2000

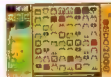
中文名称: 2000



发售地点: 日本
厂商: SUCCESS
发售日: 2003年10月31日
售价: 4800日元
类型: PUZ
容量: 32M
其他: —

游戏简介: 没想到, 这款游戏竟然是MSN Messenger上的“连连看快”同样的系统。游戏主要采用的是“连连看快”游戏的计时游戏的方式。玩家需要做的是在出现的可爱的动物头像中, 做一次交换后, 方向由自己选择。把3个以上的动物抓起来(=消灭)。如果没有达到可以消灭的要求的话, 头像会自动归位。在达到一定等级以上时, 倒计时的速度便会加快, 难度也就因此而增加。这款游戏在计时游戏的状态下, 当出现不可能出现有消失了的组时, 便会重新出。不管GAME OVER的。另外, 还有正常模式(无时间限制, 但是没有消失的组的话, 就会GAME OVER)等5种游戏模式。

评分 80



みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀

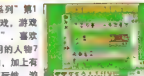
中文名称: 大众麻雀



发售地点: 日本
厂商: MTO
发售日: 2003年10月31日
售价: 4800日元
类型: TAB
容量: 32M
其他: 通信连接线、1卡游戏

游戏简介: MTO公司制作的“大众的游戏系列”第1弹。游戏在日本也是十分普及的麻雀游戏。游戏对战的对手CPU。喜欢7对子的“ロン”、喜欢清一色、混一色的“タンヤウ”等个性分明的人物7人。在对战中, CPU的表情也是丰富多彩的。加上有“画”、“吃”等配音, 使得游戏更具有可玩性。游戏的系统有“自由对战”、“麻雀大会”和“通信对战”。麻雀大会可以算是最精彩。游戏也能锻炼玩家的玩麻雀的能力。如果想与朋友一起来玩的话, 选择通信对战即可。不过, 不要玩太久哦。麻雀游戏虽好玩, 可以练脑力(脑力活动 脑力体育运动), 不能太贪吃的哦。

评分 85



みんなのソフトシリーズ 上海

中文名称: 大众的游戏系列 上海



发售地点: 日本
厂商: SUCCESS
发售日: 2003年10月31日
售价: 4800日元
类型: PUZ
容量: 32M
其他: —

游戏简介: 益智类游戏当中的常客《上海》, 以前常常在街机厅看到这款游戏。这次游戏在“大众的游戏系列”在GBA上发售。本作只是选择2块相同的麻雀牌就能消除。就是这么简单。游戏的规则也很简单。在最外圈的, 左右两边没有其它牌就可以选择。在时间的限制内, 把台上的牌全部消除的简单游戏。游戏中麻雀牌的立体感的面, 在GBA上能起来, 还不错的。游戏的灯光有5种不同的效果。在选择麻雀牌时的光标可爱的动作也很有意思。另外, 游戏还有一个模式叫“游戏记录”的。其实也就是挑战最高的场记结果的。自己与自己的挑战。いってやうー

评分 79



11

2003

美SCE会社于11月4日在美国纽约召开“SCE会社经营方针说明会”，会上SCE会社代表取締役社长久夛良木健上台公布了预定于2004年末发表的新情势型游戏主机PSP的设计概念图。从图中可估计出设计中的PSP大致大小为19cm,宽7cm左右的狭长型。

任天堂会社发表2004年3月中旬期(2003年4月1日-2003年9月30日)连续决算，营业额2114亿日元(比去年同期增加1.6%)，营业利益288亿日元(比去年同期增加3.0%)，经常损失58亿日元(去年同期经常利益84亿日元)，纯损失29亿日元(去年同期纯利益190亿日元)。

另外发表了通期(2003年4月1日-2004年3月31日)业绩预测，营业额5500亿日元(比去年同期增加9.1%)，

营业利益1150亿日元(比去年同期增加15%)，经常利益950亿日元(与去年同期持平)，纯利益600亿日元(比去年同期减少11%)。

日本Pokemon公司为了庆祝Pokemon Center开始满五周年纪念因此推出GBA新型机GBA SP的最新颜色色主机，而且在这款颜色GBA SP中还可加可磁碟体Adamo的可爱图案供玩家收藏，而如今根据Pokemon公司表示，将再推出两款颜色GBA SP主机发售，而且这两款颜色主机还是11月28日预定在欧洲发售的同色红、蓝新主机。这次新推出的两款主机，分别以“口袋妖怪 红&蓝宝石”的两只口袋妖怪Groudon与Kyogre为设计主题，同时官方也预定将推出分别各自推出一个特别同形版，内容包括主机套等等，预定14000日圆。

据SQUARE ENIX宣布表示，由其以1997年发售的「最终幻想 战略版」为主轴而制作，并在GBA上发售推出的SRPG「FFTA」，如今在全世界的累积出货套数突破150万套的惊人成绩，其中日本约46万套，美国的76万套，欧洲33万套左右。

GameTec推出了新款掌上游戏主机产品，该产品采用微软的Windows CE，Net操作系统，具有2.8英寸彩色液晶显示屏，具有1个8向手柄和6个游戏按钮，同时提供MP3/MPEG-4播放、数码相机、SMS/MMS短信、GPS定位等功能，提供蓝牙接口、采用Mophun的3D图形芯片。

该产品的上市日期以及售价均未公布。

サンリオピューロランド オールキャラクターズ

中文名称：森瑞尔明星集合



发售地点：日本
厂商：TOMY
发售日：2003年11月1日
售价：4800日元
类型：ETC
容量：32M
其他：对应GBA通讯线

游戏评价：著名的森瑞尔公司(Sanrio)旗下以明星娃娃哈妮、凯蒂为首的娃娃人气明星在本作中登场亮相，使得游戏吸引了不少女性和低龄玩家的眼球。游戏的基本进行方式类似于《大富翁》系列，玩家要想在游戏中取胜的话，除了要有一定的技术外，很大程度上还要依靠良好的运气。此外，在本作中还有大量的迷你游戏。本作中共有5个关卡，每关有5个迷你小游戏，每次完成游戏后即可获得明星卡片。如果能在每个关卡的迷你游戏中获得最高分的话，还会获得特别卡片。这也使本作中玩家可以得到的卡片种类达到了95种，喜欢收集的玩家应该可以满意。



评分
60

Fire Emblem

中文名称：火炎徽章-烈火之剑



发售地点：美国
厂商：Nintendo
发售日：2003年11月3日
售价：29.90美元
类型：SLG
容量：128M
其他：——

游戏评价：老牌游戏厂商任天堂旗下的经典动作的系列又在这个刚刚开始的冬天里燃起了一把“烈火”。作为经典的美版游戏，本作与以往并无本质的不同之处，策略面和音乐风格保持了与以往一致的风格品质，作为任天堂旗下的老练游戏之一，《火焰徽章》一直保持着很高的品质，并且已经继承了大作玩家的口碑。虽然本作只是 即时的策略策略移植版，但是，相信本作的出色品质一定能让那些欧美玩家感到惊喜，《火焰》系列的独特魅力。



评分
82

Quad Desert Fury

中文名称：沙漠狂飙人竞速赛



发售地点：美国
厂商：Majesco Sales Inc.
发售日：2003年11月1日
售价：29.90美元
类型：RAC
容量：32M
其他：——

游戏评价：是也想不到会出的一款竞速游戏的品质竟然如此之高。这款游戏制作非常注重手感，确实让人有一种比较霸道的感觉。但是，随着游戏的不断深入，原本这游戏一旦觉得的画面虽然觉得挑战性很强，但人性和玩点也就失去了最初的乐趣。其次就是本作的操作手感比较差，要想让车子按着自己的意愿前进是很不容易的，也许有人会认为这是所谓的高难度，但是此种“高难度”实在是让人无法忍受。



评分
30

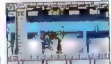
Lizzie McGuire: On the Go!

中文名称：莱吉麦克古尔-动力无限



发售地点：美国
厂商：Disney Interactive
发售日：2003年11月4日
售价：29.90美元
类型：ACT
容量：32M
其他：——

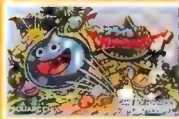
游戏评价：本作的人物造型与同名卡通片《加菲猫》中的人物造型极其相似，让人觉得很亲切、可爱。但是游戏的画面制作却不能让人满意。因为它虽然追求色彩上的鲜艳，可是由于制作粗糙而使本游戏的画面看起来十分模糊，让人感觉自己的眼睛很不舒服。本游戏的关卡内容主要就是跑酷下坡，给玩家带来一种刺激感。虽然我们不反对儿童游戏要求过瘾，可是这样的游戏是否真的能给孩子带来快乐，还是值得人们怀疑。总的一句话，向5岁以下玩家推荐。



评分
30

スライムもりもりドラゴンクエスト 冲击のしっぽ団

中文名称: 元气的史莱姆——冲击的尾巴团



发售地点: 日本

厂商: S・E

发售日: 2003年11月14日

售价: 5800日元

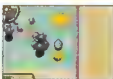
类型: A・RPG

容量: 64M

其他: GBA通讯线

游戏评价: 相信玩过《勇者斗恶龙》系列的玩家们一定都会记得游戏中那个每次都是首先登场来为大家奉献经验值与金钱的史莱姆吧? 一直身为配角的他这次终于在本作中得到了独挑大梁的机会, 也过了一把主角瘾。在游戏中, 玩家的任务是靠自己的机智敏捷来帮助可爱的小史莱姆拯救被可恶的尾巴团绑架的同伴们。你可别小瞧这只相貌平平的史莱姆啊! 在玩家的敏捷组合下, 它可以做出冲撞、投掷等各种有趣的动作, 并以此作为武器与尾巴团较量。这些动作比较富于想象力, 只是想象一下史莱姆那水滴般圆滑的身体被拉长后的样子, 就会让人觉得好笑。

评分
90



游戏中, 玩家的敏捷组合下, 它可以做出冲撞、投掷等各种有趣的动作, 并以此作为武器与尾巴团较量。这些动作比较富于想象力, 只是想象一下史莱姆那水滴般圆滑的身体被拉长后的样子, 就会让人觉得好笑。

こいぬちゃんのはじめてのおさんぽ〜子犬のころ育成ゲーム〜

中文名称: 小狗的初次散步——培养对狗的爱之心



发售地点: 日本

厂商: TDK

发售日: 2003年11月14日

售价: 4800日元

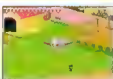
类型: SLG

容量: 64M

其他: —

游戏评价: 在游戏中玩家的任务是养育一只可爱的小狗。玩家除了要经常地和小狗说话、与它交流感情之外, 还要及时地给它清理排泄物以及打扫它的活动地盘——庭院, 当然, 玩家还可以训练小狗做一些动作, 或是带着它到街道中散步, 引发一些事件。仅仅是照顾小狗是远远不够的, 玩家还要不断地对小狗进行教育, 如果它很听话, 玩家一定要表扬它。不过, 如果它在院子乱便便的话, 那也一定要及时批评它。游戏中有多条小狗可供玩家选择, 虽然它们形态各异, 但是它们的表情和动作都是非常可爱的。试想, 如果能有这样一只不花费太多精力去照顾的可爱小狗在身边, 又有谁会不高兴呢?

评分
70



Mario & Luigi: Superstar Saga

中文名称: 马里奥与路易——超星传说



发售地点: 美国

厂商: Nintendo

发售日: 2003年11月17日

售价: 29.90美元

类型: RPG

容量: 128M

其他: GBA通讯线

游戏评价: 为了夺回玩家口袋里的最后一分钱, 任天堂不惜让万年倒霉公主“碧奇”再次被人脑骗, 而我们的老朋友——马里奥和路易这两个兄弟当然也要一同冒险地承担起拯救公主的任务了。本作着重于动作, 马里奥的一切一切仍都是那么的可爱, 让人忍俊不禁。而路易则自然地融入游戏的整体中, 也体现了任天堂对于游戏的驾驭能力。此外, 在游戏中还可以选择水冒险, 把这个老游戏加入其中, 也算是给玩家的特别礼物吧。

评分
93



Star Wars: Flight of the Falcon

中文名称: 星球大战——猎鹰飞行队



发售地点: 美国

厂商: THQ

发售日: 2003年11月18日

售价: 29.90美元

类型: STG

容量: 64M

其他: GBA通讯线、与GC联动

游戏评价: 如果你想要体验一场“星球大战”中绝地武士的冒险, 千难之难的任务, 如果你想要成为绝地武士, 那么这款游戏就是你的首选。在这款游戏中, 玩家将扮演绝地武士, 驾驶着千年鹰号飞船, 在浩瀚的宇宙中展开冒险。游戏中玩家将体验到绝地武士的战斗, 以及绝地武士的冒险。游戏中玩家将体验到绝地武士的战斗, 以及绝地武士的冒险。游戏中玩家将体验到绝地武士的战斗, 以及绝地武士的冒险。

评分
53



みんなのソフトシリーズ ひよこりひよたん島 ドンパチヨ! 大活路の巻

中文名称: 突然出现的冰火岛 大岛身手术·卡巴杀



发售地点: 日本

厂商: MTO

发售日: 2003年11月21日

售价: 3980日元

类型: ACT

容量: 32M

其他: —

游戏评价: 想必很多朋友都玩过《舞狮子》之类的游戏吧! 这类游戏以其简单但富于趣味性的风格吸引了一大批玩家, 尤其是女性玩家和休闲玩家。有鉴于此, 此类作品一直是层出不穷, 本作便是其中的一款。游戏的剧情比较简单, 只是镇上的人派卡巴杀去夺宝而已。敌人的造型是Q版的, 再加上轻松的音乐, 使人感觉非常清新。不过, 别以为自己可以轻易通关, 因为本游戏的关卡设计得十分巧妙。玩家必须获得版面中的所有宝物才能通关, 而与此同时玩家还要小心对岸的攻击和其对宝物的抢夺。当然, 除了躲避之外, 玩家也可以用箱子或宝物来攻击敌人。

评分
75



ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3

中文名称: 米老鼠与唐老鸭的魔法冒险3



发售地点: 日本

厂商: CAPCOM

发售日: 2003年11月21日

售价: 4800日元

类型: ACT

容量: 32M

其他: GBA通讯线

游戏评价: 如果问谁是世界上最受欢迎的卡通人物? 相信很多人一定会不假思索地脱口说出“米老鼠”或者“唐老鸭”吧! 这次, 它们在卡普空的全力包装下再次登场GBA, 又一次开始了冒险之旅。本游戏秉承了迪斯尼动画的一贯风格, 画面制作得比较精致, 音乐的效果也比较理想, 给玩家以一种看卡通片的感觉。在游戏中, 玩家可以操纵自己喜爱的米老鼠或唐老鸭通过跳跃、投掷等动作来消灭魔法冒险中的敌人, 以求完成旅行。游戏中人物的动作自然流畅, 操作感也比较良好。另外为本作只是靠卡普空明眼, 其实它的难度也不低, 如果不多下点工夫的话, 即便是动作达人也怕轻松过关!

评分
71



マリオ&ルイージRPG

中文名称: 马里奥与路易RPG



发售地点: 日本

厂商: NINTENDO

发售日: 2003年11月21日

售价: 4800日元

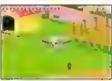
类型: A·RPG

容量: 128M

其他: GBA通讯线

游戏简介: 既然GBA是任天堂的产物, 那么在它的游戏软件中当然不会少了马里奥这位任天堂的王牌形象代言人的身影, 这一次他带着弟弟路易两冲GBA, 智慧在日本玩家中再被疯狂追捧。本作其实是《超时空传说》的日文版, 与英文版相比, 其变化并不明显。在本作中, 马里奥的一举一动仍然是那么的可爱, 让人倍感亲切, 他与路易之间的兄弟协作使得游戏变得更加有趣, 也要求玩家在游戏中的更多动脑。此外, 玩家在本作中依然可以与美版一样选择怀旧的水管游戏, 将人物动作自然地融入游戏的整体中, 充分体现了任天堂对游戏的驾驭能力。只有玩过本作, 你才会更加深刻地理解游戏性的含义。

评分
92



パズにん~うみにんのパズルでにむ~

中文名称: 魔幻弹球球



发售地点: 日本

厂商: Metro3D

发售日: 2003年11月21日

售价: 4800日元

类型: ETC

容量: 64M

其他: GBA通讯线

游戏简介: 在享有动漫王国之称的日本, 漫画中的人物经常会成为游戏的主角。本作就是一款根据动漫改编而成的横版风格的桌面游戏。游戏的主角是在日本最有名的海人一族。在游戏中, 共有剧情和挑战两种模式供玩家选择。但无论选择哪一种模式, 玩家都要在有限的时间内通过在规定时间内空间内的不断碰撞来救出出自己的同伴。本作有一定的难度, 因为玩家只能通过碰撞与主角颜色相同的同伴来解救他们, 要想解救不同颜色的同伴, 就需要通过碰撞颜色块来变换颜色。但在这些过程中玩家还需小心空间中的死亡标志。总的来说, 本作还算成功, 至少它可以使人在一段时间内得到短暂的放松。

评分
72



SDガンダムGジェネレーションアドバンス

中文名称: SD高达G世纪A



发售地点: 日本

厂商: BANDAI

发售日: 2003年11月27日

售价: 5800日元

类型: SLG

容量: 128M

其他: ——

游戏简介: 继任天堂控股的BANDAI终于把自己的看家作品——SD高达G世纪系列最新作放到了GBA上。游戏充分发挥了GBA完善的3D表现机能, 承接WSC上《超级高达》的游戏系统也是各家的SD游戏中相对比较完善的。可以通过存放不断地增强机体能力和补充新机体是游戏系统的一大特色。战场上机能的搭配、新机体的组合开发依旧是本作的最大可玩点所在。而且本作中大家还可以和以前一样以全人物全机体图回收率为最高目标。话说回来, 本作的最大缺点还在于登场人物太少, 流程过短。一些机体的战斗动作缺少机战系列的那种动感, 感觉将来的最新作还应该有很大的进步空间。

评分
85



みんなのソフトシリーズ テトリスアドバンス

中文名称: 大家的软件系列-俄罗斯方块A



发售地点: 日本

厂商: Activision

发售日: 2003年11月28日

售价: 3480日元

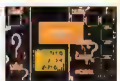
类型: PUZ

容量: 32M

其他: GBA通讯线

游戏简介: 不知道是不是因为俄罗斯方块的基础有魅力的缘故, 《俄罗斯方块》这款游戏从发售至今虽然已经陪伴玩家走过了十多个寒暑, 但是仍然深受广大玩家的喜爱。在岁末之际, 《大家的软件系列》终于于GBA上推出了专用的《俄罗斯方块A》, 这就给了众多玩家一个重温旧梦的机会。虽然地球人都知道本游戏的玩法, 但是并不是每一个玩家在游玩时都能获得优异的成绩。要想获得高分, 不仅需要有机体的反映和清醒的头脑, 更要有良好的计算和预判能力。游戏在画面上进行了一定的强化, 但是由于受到游戏本身的一些限制, 看上去并无任何特别之处。但背景音乐要比以前有所提高。

评分
70



ハムスター物語3 EX. 4. スペシャル

中文名称: 仓鼠物语3EX4 特别版



发售地点: 日本

厂商: Culture Brain

发售日: 2003年11月28日

售价: 4800日元

类型: 育成

容量: 不明

其他: GBA通讯线

游戏简介: 本作是超级受欢迎的《仓鼠物语》系列的最新版, 其主要部分由增加了剧情的《仓鼠物语EX3》和改系列的最新作《仓鼠物语4》组成。除此之外, 游戏中还增加了作为特别版出现的《和仓鼠在一起》, 使本作的整体剧情显得更加丰富。在前两种模式中, 那些可爱的小仓鼠们将逐一登场, 分别让玩家体会不同的乐趣。在一个软件中获得两个游戏的快感。而在特别模式中, 玩家还可以进行占卜等迷你游戏, 更可以与朋友一起来玩游戏。对系列的FANS来说, 本作绝对可以说是是一款比较值得的产品。

评分
73



エフゼロ フォルコン传说

中文名称: F-ZERO——法尔康传奇



发售地点: 日本

厂商: NINTENDO

发售日: 2003年11月28日

售价: 4800日元

类型: RAC

容量: 128M

其他: GBA通讯线

游戏简介: 让众多玩家望眼欲穿的任天堂大作《F-ZERO》终于发售了! 作为任天堂的一级大牌竞速游戏, 本作的确没有辜负玩家的期望, 表现出了良好的品质。游戏的画面比较漂亮, 飞行器的造型也颇过人的目。而比这更能吸引玩家的就要属它那超好的速度性了。在本作中, 每个机体的速度都很快, 操作时的手感也是不错。再配上节奏强劲的音乐, 能让玩家产生一种无与伦比的快感。不过, 游戏的难度比较高, 赛道的设计也十分巧妙, 尤其是最能考验玩家驾驶能力的弯道最多。而在游戏过程中, 玩家在认真驾驶、拼上生命的同时, 还要注意不断补充机体的能量, 否则也会导致GAME OVER。

评分
88



James Bond 007: Everything or Nothing

中文名称:詹姆斯邦德007-得与失



发售地点: 美国
厂商: Electronic Arts
发售日: 2003年11月28日
售价: 29.90美元
类型: ACT
容量: 64M
其他: —

游戏简介: 2003年EA制作的“007”游戏在主机和全面出击,这其中当然也少不了我们的007A。在这款游戏中,玩家可以利用模式化的风格来指导和完成任务,还可以使用内战,而走敌人的身份时,下注被命令和且也有像剑术等技巧来代替武力来解决危险。在新的任务模式中还可以像成龙的电影中一样利用一切物体(如椅子、梯子、木块等)来作武器。游戏中将有多条交通工具供你,包括汽车、摩托车、直升机和旧车等。

评分
83



Mucha Lucha!: Mascaramas of the Lost Code

中文名称:三人组之丢失的密码



发售地点: 美国
厂商: Ubi Soft
发售日: 2003年11月30日
售价: 29.90美元
类型: ACT
容量: 32M
其他: —

游戏简介: 三人组在游戏中的主要任务是“找回”被偷走的“面具”被人从游戏中夺走。三人组因此踏上了寻找面具的旅程,更是一场充满冒险和魔法的旅程。在游戏中,三人组将利用各种魔法和技能来完成任务。在游戏中,三人组将利用各种魔法和技能来完成任务。在游戏中,三人组将利用各种魔法和技能来完成任务。

评分
68



American Idol

中文名称:美国偶像



发售地点: 美国
厂商: Codemasters
发售日: 2003年11月30日
售价: 29.90美元
类型: ACT
容量: 128M
其他: —

游戏简介: 本作是一款音乐游戏,与其它音乐游戏不同的是,本作既不需要打鼓,也不需要跳舞。它是一款节奏游戏,顾名思义,在游戏中,玩家需要模仿著名美国偶像歌唱大赛的参赛者,通过准确的按键来唱出,而唱出的歌曲,可以判定得分,并随着得分的高低,游戏中的歌曲难度也会随之提高。游戏中的歌曲都是曾经风靡一时的作品,其中包括《Eye of the Tiger》、《Billie Jean》等。想要唱好这些歌曲,玩家需要拥有敏捷的手快,否则就会出现难以入耳的噪音。

评分
82



Medal of Honor: Infiltrator

中文名称:荣誉勋章-渗透者



发售地点: 美国
厂商: Electronic Arts
发售日: 2003年11月30日
售价: 29.90美元
类型: ACT
容量: 128M
其他: GBA通讯线

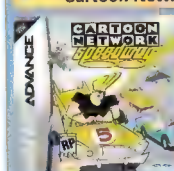
游戏简介: “荣誉勋章”系列中的最新作品,它是一款以二战为背景的射击游戏。在游戏中,玩家将扮演一名美国士兵,在战场上与敌人进行激烈的战斗。在游戏中,玩家将扮演一名美国士兵,在战场上与敌人进行激烈的战斗。在游戏中,玩家将扮演一名美国士兵,在战场上与敌人进行激烈的战斗。

评分
79



Cartoon Network Speedway

中文名称:卡通网络高速公路



发售地点: 美国
厂商: Majesco Sales Inc.
发售日: 2003年11月30日
售价: 29.90美元
类型: RAC
容量: 32M
其他: GBA通讯线

游戏简介: 游戏中的人物造型充满了美式风格,让人以一种幽默感。游戏的画面简单粗糙,音乐也仅属一般。本作成为少也受到了《马里奥赛车》的一些影响。在游戏中,玩家需要不断地通过跳跃、飞跃等方式来通过赛道上那些一个又一个的陷阱和对手的追赶,获得优异的成绩。本作共有竞速、障碍赛和收集三个模式供玩家选择,玩家除了可以通过不断取得优异成绩来换取奖励外,还可以通过连接线与朋友分享本作的乐趣。

评分
69



Crash Nitro Kart

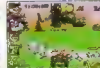
中文名称:古惑狼赛车



发售地点: 美国
厂商: Universal Interactive
发售日: 2003年11月30日
售价: 29.90美元
类型: RAC
容量: 64M
其他: GBA通讯线

游戏简介: 超级任天堂系列最高品质的GBA。这款游戏是古惑狼系列的续作,作为赛车游戏,它拥有极快的速度。但是古惑狼以自己一贯的幽默作风让人完全忘记了这些。本作中的赛车比赛,其规则感非常复杂,赛道的设计也比较复杂,除了要小心躲避赛道上的陷阱和障碍外,还要提防来自对手的偷袭。总的来说,本作比较适合与朋友一起玩。

评分
73



Dragon Ball Z: Taiketsu

中文名称: 龙珠Z-对决

发售地点: 美国

厂商: Atari

发售日: 2003年11月30日

售价: 29.90美元

类型: FTG

容量: 64M

其他: GBA通讯线

游戏评价 《龙珠Z》自然已经是很老套了,但是其强大的生命力实在令人钦佩。这不,又一部以《龙珠》为题材的格斗游戏登场了。在本作中,玩家可以再在悟空、贝吉塔两主角中选择一个,加入战斗。人物的动作比较流畅,除了简单的拳打脚踢外,他们的成名绝技也得到了一定的体现。游戏的画面制作比较精致,虽然有点的简单,但画面清晰,看来,这《龙珠Z》的ADV又要把自己的钱包空了。



评分 79

The Hobbit

中文名称: 霍比特人

发售地点: 美国

厂商: Universal Interactive

发售日: 2003年11月30日

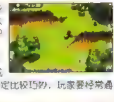
售价: 29.90美元

类型: ACT

容量: 32M

其他: —

游戏评价 从人物设定上,本作似乎与托尔金有些关系。不过从品质上,本作似乎并不打算借助托尔金的威名来促销。游戏的画面和场景设计都不错,只是音乐较为一般。游戏的主角是名为巴林的矮人,别看他不怎么,可他的身手很厉害。无论是近战还是远程,他都能用矮人的动作来完成。本作的动作难度适中,但是游戏的设定比较巧妙,玩家需要经常通过解谜和机关来寻找隐藏道具。



评分 70

Looney Tunes: Back In

中文名称: 华纳明星总动员

发售地点: 美国

厂商: Electronic Arts

发售日: 2003年11月30日

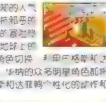
售价: 29.90美元

类型: ACT

容量: 64M

其他: —

游戏评价 游戏改编自同名动画,游戏中加入了许多的人气角色,包括兔巴哥、达菲鸭、猪小弟等。为了把角色和游戏中的动作结合起来,游戏采用了卡通化的动作设计。游戏中的角色动作比较流畅,除了简单的拳打脚踢外,他们的成名绝技也得到了一定的体现。游戏的画面制作比较精致,虽然有点的简单,但画面清晰,看来,这《Looney Tunes: Back In》的ADV又要把自己的钱包空了。



评分 70

Prince of Persia—The Sands of Time

中文名称: 波斯王子-时之沙

发售地点: 美国

厂商: Ubi Soft

发售日: 2003年11月30日

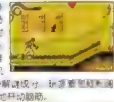
售价: 29.90美元

类型: ACT

容量: 64M

其他: —

游戏评价 游戏拥有非常明显的波斯风格。游戏的画面比较细腻,给人一种比较自然的感觉。游戏中的角色动作比较流畅,除了简单的拳打脚踢外,他们的成名绝技也得到了一定的体现。游戏的画面制作比较精致,虽然有点的简单,但画面清晰,看来,这《Prince of Persia—The Sands of Time》的ADV又要把自己的钱包空了。



评分 84

Double Dragon Advance

中文名称: 双蛟龙

发售地点: 美国

厂商: Atlus

发售日: 2003年11月30日

售价: 29.90美元

类型: ACT

容量: 32M

其他: GBA通讯线

游戏评价 在格斗游戏中,双蛟龙是一款非常经典的作品。这款游戏在GBA上推出,让玩家可以在掌上体验到这款经典格斗游戏的魅力。游戏中的角色动作比较流畅,除了简单的拳打脚踢外,他们的成名绝技也得到了一定的体现。游戏的画面制作比较精致,虽然有点的简单,但画面清晰,看来,这《Double Dragon Advance》的ADV又要把自己的钱包空了。



评分 80

Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards

中文名称: 游戏王-神之卡片

发售地点: 美国

厂商: Konami

发售日: 2003年11月30日

售价: 29.90美元

类型: 卡片游戏

容量: 128M

其他: —

游戏评价 如果说有什么游戏像《游戏王》系列那样长盛不衰的话,那么《游戏王》系列绝对是其中之一。这个游戏以卡片为媒介,让玩家可以在掌上体验到这款经典卡牌游戏的魅力。游戏中的角色动作比较流畅,除了简单的拳打脚踢外,他们的成名绝技也得到了一定的体现。游戏的画面制作比较精致,虽然有点的简单,但画面清晰,看来,这《Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards》的ADV又要把自己的钱包空了。

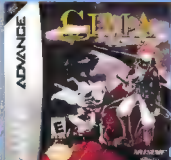


评分 75

CIMA: The Enemy

中文名称: 半兽敌人

发售地点: 美国
厂商: Natsume
发售日: 2003年11月30日
售价: 29.90美元
类型: A·RPG
容量: 64M
其他: ——



游戏简介: 游戏讲述的是在人类创造物主统治的时代, 一群人类的勇士深入兽族领地, 而引发了新的冒险。玩家的主要任务是帮助勇士们完成冒险任务, 并重建和平世界。由于游戏采用了即时战斗系统, 玩家在每一回合内都要控制主角不断向前, 又要将其他角色留在安全地区, 这就需要玩家对“战略”进行。作为一款美式风格的游戏, 本作的确比较华丽, 音乐也算不错。相信它可以让玩家满意, 让我们期待它的发售吧。

评分
84

Terminator 3: Rise of the Machines

中文名称: 魔鬼终结者3: 机械的复活

发售地点: 美国
厂商: Atari
发售日: 2003年11月30日
售价: 29.90美元
类型: ACT
容量: 64M
其他: GBA通讯线, 与GC连动



游戏简介: 仅从游戏名称上就能看出本作是改编自施瓦辛格《魔鬼终结者》系列影片改编而成的。但是, 游戏的关卡设定和故事线并不简单。本作游戏中由关卡无太多关系, 只是通过影片情节和角色名字, 让玩家在关卡中体验到机械人完成各项任务。由于是机械人, 所以其动作会比较僵硬, 不过, 这并不会影响玩家的通关。因为和系列前作一样, 游戏的画面有些粗糙, 音乐也是一般, 无法体现影片和游戏中的感觉。

评分
69

12 2003

5日

■ KONAMI宣布, 在北美地区

2004年3月发售推出的GBA新作《网球王子2004》, 也将《网球王子2003》一样分成两个版本发售推出, 而预定分成的两个版本将分别为《光荣》(Glorious Gold)与《流行银》(Stylish Silver)。届时有兴趣的玩家不妨多加注意一下吧。附带一提, 另外在12月4日发售的GBA《网球王子》中, 也将预定收录《网球王子2004》的游戏体验版, 让玩家能抢先知道这款游戏到底怎么样, 期待玩家们的试玩。

■ 美国一家名为i-ra fun的软体公司表示, 他们针对gba主机开发一个特殊零件研发成功, 能让gba能够充克记事本、行事录、电话簿、记事本等基本功能。这个名为“igba”的产品外表看起来像是一个gba卡匣, 但是却能在卡匣背面外接上sd记忆卡, 并通

行gba - 电脑的资料转移

10日

■ 日本Atari宣布表示, 由其预定12月11日发售推出, 定价4800日圆的GBA版《哥吉拉怪兽大乱斗GBA》, 将推出《哥吉拉怪兽大乱斗GBA》, 定价5200日圆, 让玩家可以在收藏游戏的系列——哥吉拉怪兽大乱斗系列。

21日

■ 欧洲任天堂宣布表示, 将把1995年11月21日在SFC上发售推出的《超级大金刚2》, 移植到GBA上发售推出。游戏预定2004年第2四季在欧洲发售, 预定在北美地区发售日期尚未确定。这款游戏是任天堂在1995年, 为纪念其在北美地区发售14周年, 而特别推出。这款游戏是任天堂在1995年, 为纪念其在北美地区发售14周年, 而特别推出。这款游戏是任天堂在1995年, 为纪念其在北美地区发售14周年, 而特别推出。

本月新闻记事

99.99黄金, 至于美国以外地区如日本等地是否发售, 则还有待官方之公布才能明了。

23日

■ 在Take-Two的2004年游戏展, 我们欣喜的看到了GBA版的《横行霸道》也在其中。而官方发言人也证实, 该游戏确实在开发中。但游戏的标题和发售日期尚未知道。至于游戏的进行方式是否如GBC上的《横行霸道》一样, 采取《横行霸道》的方式进行。

25日

■ 根据美国CAPCOM宣布表示, 将于2004年春天在欧美推出一般GBA《洛克人》(Mega Man)系列游戏。游戏中预定收录从1990年开始在GBA上发售的5款《洛克人》系列游戏, 除了原创版《黑白》之外, 另外还有两款的彩色版等都将一并收录其中, 对于玩家来说想必一定会感到非常期待。

Sword of Mana

中文名称: 新约·圣剑传说

发售地点: 美国
厂商: SQUAREENIX
发售日: 2003年12月1日
售价: 29.90美元
类型: A·RPG
容量: 128M
其他: ——



游戏简介: 这款拥有众多爱好者的经典游戏在GBA上终于推出了中文版, 而且画质也提升。本作几乎完全忠实还原了原作的剧情和角色设定。游戏中的主角仍然是年轻的冒险者, 玩家将再次踏上冒险之旅。本作的关卡设计是主角为了完成使命而与邪恶势力展开斗争。游戏的画面制作精良, 音乐也采用了经典的配乐, 让玩家在游戏中得到极大的享受。游戏的操作手感很好, 人物的动作流畅自然, 在战斗时是爽快, 而战斗以外的系统, 本作的游戏性得到了进一步的提升。

评分
96

あしたのジョー まっ赤に燃え上がれ!

中文名称: 明天的乔——斗志昂扬

发售地点: 日本

厂商: KONAMI

发售日: 2003年12月4日

售价: 4980日元

类型: ACT

容量: 128M

其他: GBA通讯线



游戏简介: 本作是根据著名日本漫画改编而成的一部动作类游戏。游戏的画面制作还算不错, 虽然略显粗糙, 但很好地衬托出了游戏中的那种热血、激昂的气氛。游戏中的主角是热血的格斗家, 玩家将再次踏上冒险之旅。游戏中的关卡设计是主角为了完成使命而与邪恶势力展开斗争。游戏的画面制作精良, 音乐也采用了经典的配乐, 让玩家在游戏中得到极大的享受。游戏的操作手感很好, 人物的动作流畅自然, 在战斗时是爽快, 而战斗以外的系统, 本作的游戏性得到了进一步的提升。

评分
78

クラッシュバンディックアドバンス2 ぐるぐるさいみん太パニック!

中文名称: 古惑狼A2



发售地点: 日本
厂商: KONAMI
发售日: 2003年12月4日
售价: 4980日元
类型: ACT
容量: 64M
其他: GBA通讯线

游戏简介: 在本作中, 古惑狼的表现可以用“风采依旧”来形容, 因为它的动作依然比较丰富, 除了基本的跳跃、旋转等动作外, 配合游戏的场景还可以做出攀援、二段跳和飞檐走壁等高难度的动作。而在这些动作中, 无论是跳跃、旋转, 还是爬行动物, 古惑狼的动作都是那么的流畅、自然, 丝毫没有机械或僵硬的感觉。在此基础上, 再配合以制作精细的画面和充满动感的音乐, 便使玩家立刻就充满了游戏的欲望。游戏中的关卡设计得比较有刺激性, 除了一般的横向卷轴式的动作关卡外, 还有玩法类似于《超级猴子球》那样的游戏关卡, 从这一点上看, 游戏的制作人员还是颇费了一番心思的。

评分
82



パワブロクン ポケット6

中文名称: 口袋实况棒球6



发售地点: 日本
厂商: KONAMI
发售日: 2003年12月4日
售价: 4980日元
类型: SPG
容量: 64M
其他: GBA通讯线

游戏简介: 深受日本玩家欢迎的《实况口袋棒球》系列再次登陆GBA, 立刻在掌机上掀起了一股强劲的棒球风暴。这是因为, 在日本, 棒球是一个超级有人气的体育项目, 号称是国民运动, 就像足球在我国的位置一样, 从大人到小孩都非常喜欢它。游戏的高画质制作得比较细腻, 音乐节奏明快流畅, 再加上全部的人物造型均采用大头版, 所以给人以一种非常轻松的感觉。不过, 这并不代表游戏的难度低, 相反, 玩家在游戏中必须反应及时、预判准确, 才有可能获得胜利。如果稍有疏忽, 就只会品尝失败的苦果。除此之外, 游戏中还有不少迷你游戏可供玩家选择, 如果一个人玩腻了, 还可以与朋友连线对战。

评分
81



みんなの王子様

中文名称: 大家的王子



发售地点: 日本
厂商: KONAMI
发售日: 2003年12月4日
售价: 4980日元
类型: ETC
容量: 256M
其他: GBA通讯线

游戏简介: 本作作为该系列的一部小品性质的外传推出, 其市场目标直指那些低龄玩家和女性玩家。在游戏的最初, 玩家只能在贵族、棒球等三所学校之间游荡, 可以进行的行动也就只有网球场、拱圈和拔球三种而已。不过, 随着游戏的深入, 玩家可以选择的行动也会不断地增加, 不要以为随便玩玩就可以完成这些游戏, 这些游戏虽小, 但是都需要玩家认真对待。本作的最大卖点其实并不在游戏本身, 而是那些超级帅哥们, 加之本作采用了声优配音, 更是更进一层那些FANS了! 看来, 本作的购买者们可以说是购买之意不在游戏而在手超级帅哥了, 呵呵。

评分
80



ソニックバトル

中文名称: 索尼克大战



发售地点: 日本
厂商: SEGA
发售日: 2003年12月4日
售价: 4980日元
类型: FTG
容量: 128M
其他: 对战线

游戏简介: 本作沿袭了《索尼克》系列游戏的一贯风格, 其画面制作比较精美, 音乐节奏动感十足, 着力突出游戏中的那种神速的感觉。在本作中, 索尼克和他的伙伴们可谓是各个身手不凡, 它们动作比较丰富, 既有展翅飞翔, 也有类似《龙珠》中的气功波, 而游戏不错的操作感和其带来的爽快感也会让玩家感到满意。不过, 也许是因为不是发行科隆出身的缘故吧, 靠速度起家的索尼克们现在虽然也要像那样耍起了功夫, 但他们的一招一式总是显得有些僵硬, 让人不想到时了好莱坞的某些所谓的动作大片。在这个新人辈出的时代里, 老明星的魅力还能维持多久呢? 就让本作来检验一下好了。

评分
77



冒険記プラスタ-ワールド 伝説のプラストゲ-トEX

中文名称: 冒险记-传说之门



发售地点: 日本
厂商: TAKARA
发售日: 2003年12月4日
售价: 4980日元
类型: RPG
容量: 不明
其他: GBA通讯线

游戏简介: 在本作的主人公粉碎了海尔斯兰古的野心后的两年内, 世界似乎再一次恢复了平静。然而, 从阿拉斯加偶然发现的远古出来的神秘影子使世界再一次陷入了黑暗之中。为了夺回失去的和平, 主人公不得不再一次踏上了征程。本作中出现了一些新登场人物, 其剧情得到了进一步的丰富。在此基础上, 游戏中又加入了不少新的怪物, 它们能力各异, 玩家需要认真对付。另外, 在游戏的过程中, 玩家还可以与2-4个朋友进行联机对战, 看看究竟谁是NO.1。

评分
80



シナモロール ここにいるよ

中文名称: 芍药君在这里哦!



发售地点: 日本
厂商: Imagineer
发售日: 2003年12月5日
售价: 4800日元
类型: ETC
容量: 32M
其他: —

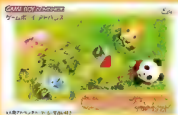
游戏简介: 在动遍满天的日本, 只要游戏厂商愿意, 任何动物都可以被改编为游戏。不信? 那你就来好好地看看本作吧! 在本作中, 主角是一位名叫芍药的长嘴两只长耳朵的可爱的小狗, 大家不要小看它, 据说它在日本可是有不少FANS的呢! 游戏的內容主要是拼图, 玩家的任務就是要將被錯位位置的芍药们的拼图按着正确的顺序放回原位。游戏的画面非常清晰, 有一种蜡笔画的感觉, 再配上轻松的音乐, 让人在游戏中感到心平气和, 此游戏的难度并不是很高, 玩家只要稍微耐心一点, 就完全可以顺利通关, 这可能会使一些喜欢挑战的朋友感到不满。

评分
38



シルバニアファミリー 妖精のステッキとふしぎの本 マロニヌの女の子

中文名称: 妖精之杖——不可思议的大树



发售地点: 日本

厂商: Epoch

发售日: 2003年12月5日

售价: 4800日元

类型: ETC

容量: 64M

其他: ——

游戏简介: 在游戏中,玩家需要扮演一只可爱的小动物,通过操纵它度过每一天来体验人生中那些平凡的日子。游戏中的画面制作较为一般,但是音乐却是非常的温馨祥和,让人听后心中产生一种非常舒服的感觉。游戏的人物造型比较简单,且明显偏向于低幼化。这便得本作不得不把目标市场指向低龄玩家。其实GBA上类似本作的游戏似乎也有不少,小朋友们制作的,对于成人来说似乎没有什么吸引力。要想取得惊人的销量恐怕是绝对不可能了。对于中国玩家来说,由于本作中的日文量多,所以,如果口不是很好的话,还是等三思而后行的啊!

评分 58

ガチャステ! ダイナデバイス2 フェニックス

中文名称: 怪兽蛋2—凤凰版



发售地点: 日本

厂商: Rocket Company

发售日: 2003年12月5日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 32M

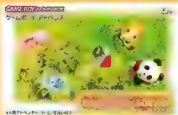
其他: GBA通讯线

游戏简介: 游戏总共分为两个版本,本作是其中的凤凰版。与《龙版》相比,本作变化并不大。在游戏中,玩家可以以怪物生成器中获得不同种类的机械小怪物。此后,玩家需要通过不断为装备各种道具和练习来增强它的能力。要想获得各种高级的道具,就必须不停地投入大把的金钱。要想获得足够的金钱,就要不断地在市面四处活动和战斗。在某些地方,玩家可以通过与人类交谈获得少量金钱。这是游戏初期来钱最快的方法。等到怪物的各项能力都得到一定的提高以后,玩家可以借它四处去挑战其他人的怪物,获胜的话就可以获得一笔不菲的收入了。

评分 76

学園戦記ムリョウ

中文名称: 学园战记无量



发售地点: 日本

厂商: MTO

发售日: 2003年12月5日

售价: 4800日元

类型: AVG

容量: 不明

其他: ——

游戏简介: 由于目前正在日本各大电视台热播的卡通片《学园战记无量》受到观众们的的一致好评,因此,游戏厂商立刻将其改编为游戏。并在GBA平台上推出。玩家需要扮演一位转学至该中学的转校生,并可在校园内出场人物中选择一人作为自己的同伴。而玩家的任务就是要在天王市内通过不断地获取情报来解开与该校中学有关的层层谜案。游戏的剧情设计沿用原作,一共分为7个故事。也就是说,玩了本作就等于看了原作。由于该改编卡通,所以本作的人设和画面都比较不错,卡通FAN不妨一试!

评分 78

ガチャステ! ダイナデバイス2 ドラゴン

中文名称: 怪兽蛋2—龙版



发售地点: 日本

厂商: Rocket Company

发售日: 2003年12月5日

售价: 4800日元

类型: RPG

容量: 32M

其他: GBA通讯线

游戏简介: 随着《口袋妖怪》的一炮走红,怪物育成类游戏也逐渐受到了人们的关注。于是游戏厂商也推出了不少怪物游戏,《怪兽蛋》就是其中之一。游戏总共分为两个版本,本作是其中的龙版。与《凤凰版》相比,本作变化并不大。在某些地方,玩家可以通过与人类交谈获得少量金钱。这是游戏初期来钱最快的方法。等到怪物的各项能力都得到一定的提高以后,玩家可以带它四处去挑战其他人的怪物。获胜的话就可以获得一笔不菲的收入了。游戏的画面制作有一定的水准,而人物造型也算不错。凭借怪物育成这个卖点,本作应该可以吸引一部分喜欢此类游戏的玩家。

评分 76

ファインディング・ニモ

中文名称: 海底总动员



发售地点: 日本

厂商: THQ

发售日: 2003年12月6日

售价: 5800日元

类型: ACT

容量: 64M

其他: ——

游戏简介: 一部《海底总动员》一不留神就火了一把。面对这样一部经典大作,游戏商家当然不会放过这大发横财的大好机会。于是,一款全新的动作过关游戏就诞生了。本作就是其中的日文版。在游戏中,玩家可以操纵小丑尼莫来进行冒险游戏。它的动作虽然简单,但是却很实用。由于游戏的操作性比较好,上述的动作在进行时都比较流畅自然。游戏的画面制作得非常精致,不仅色彩形象逼真,光影的制作也非常出色。再加上仿真音效的优秀表现,使得玩家在玩这款游戏时会有一种身临其境的感觉。总的来说,这是一款能够让玩家满意的游戏。相信用它作为礼物送给孩子们是再好不过的了。

评分 82

ゴジラ怪獣大乱斗アドバンス

中文名称: 哥斯拉怪兽大乱斗



发售地点: 日本

厂商: Infogrames

发售日: 2003年12月11日

售价: 5800日元

类型: FTG

容量: 32M

其他: ——

游戏简介: 在潜伏了一段时间后,这个电影和游戏界的原料提供商终于登场GBA。成为本作的主角。本作是一款纯纯的格斗游戏。玩家可以模拟自己喜欢哥斯拉与对手较量。哥斯拉们的动作比较丰富,其身体的各个部分都可以成为攻击敌人的武器。除此之外,游戏厂商还为它们量身定造了一套连招系统。必杀技。如果玩家不满足于一对一的单纯的格斗,游戏中还提供了乱斗模式。玩家既可以硬打硬拼,以一般三。也可以隔岸观火,坐收渔人之利。另外,玩家在战斗时还可以肆意破坏场景内的东西。这一类似《疯狂出租车》的设定应该会满足部分玩家的破坏欲吧?

评分 80

ゲゲゲの鬼太郎 危機一髪! 妖怪列島

中文名称: 鬼太郎——千钧一发的妖怪列岛



发售地点: 日本

厂商: KONAMI

发售日: 2003年12月11日

售价: 4980日元

类型: ARPG

容量: 128M

其他: GBA通讯线

游戏简介: 现在要为您介绍这部名为《鬼太郎》的游戏是为了纪念它的生日——著名漫画家水木しげる先生诞生80周年而制作的一款动作RPG游戏。游戏中的剧情是依照漫画故事情节来设定的。比较好地向玩家展现了原作的风采。游戏的画面制作比较细致。而那种充满了日本传统风格的和乐也很好地配合了游戏中那种轻松而又神秘的气氛。本游戏总共分成8关。全部通关之后还会出现隐藏关卡。这些关卡设计得比较巧妙。虽然敌人不是很难对付,但要想顺利地前进。玩家就要不断地分析和判断并练就准确按键的功夫。值得一提的是,本作中意外地收集了鬼太郎的出生秘史。对此感兴趣的玩家可不要错过哦!

评分
85



全部通关之后还会出现隐藏关卡。这些关卡设计得比较巧妙。虽然敌人不是很难对付,但要想顺利地前进。玩家就要不断地分析和判断并练就准确按键的功夫。值得一提的是,本作中意外地收集了鬼太郎的出生秘史。对此感兴趣的玩家可不要错过哦!

コロツケ! 3 グラニュー王国の謎

中文名称: 炸肉饼3——格拉纽王国之谜



发售地点: 日本

厂商: KONAMI

发售日: 2003年12月11日

售价: 4980日元

类型: ARPG

容量: 128M

其他: GBA通讯线

游戏简介: 本作是一款由日本著名漫画改编而成的动作RPG游戏。游戏中的人物造型属于卡通搞笑型。其超级夸张的表情和动作让人看后忍俊不禁。游戏的画面明快简单但又充满趣味。再配合以轻松的音乐,较好地体现了游戏整体那种清新的风格。在游戏中,玩家的任务是不断从NPC处获取情报,并不断击败阻碍主角前进的敌人,最终阻止大魔王的复活。由于游戏中有隐藏关卡,玩家活动的时间对游戏的进程也有影响。而不同时间段落里也会发生不同的事件。本作战斗时的操作手感比较好。真实的感觉甚至不逊于某些格斗游戏。玩家可以直接与CPU通过通讯线进行联机战斗。

评分
81



由于游戏中有隐藏关卡,玩家活动的时间对游戏的进程也有影响。而不同时间段落里也会发生不同的事件。本作战斗时的操作手感比较好。真实的感觉甚至不逊于某些格斗游戏。玩家可以直接与CPU通过通讯线进行联机战斗。

わがままフェアリー ミルモでポン! 8人の時の妖精~

中文名称: 任性的妖精——8个时间精灵



发售地点: 日本

厂商: KONAMI

发售日: 2003年12月11日

售价: 6800日元

类型: ARPG

容量: 64M

其他: GBA通讯线

游戏简介: 想必很多玩家都知道《任性妖精》这个游戏系列吧?该系列以可爱的人物造型和轻松的游戏氛围征服了不少玩家的芳心。在圣诞节来临之际,本系列在GBA上的最新作——《8个时间精灵》终于发售了。游戏讲述的是,小精灵为了夺回被停止的时间,踏上了寻找掌握时间之门的8个妖精的旅程。游戏中人物的动作比较简单。这是因为游戏中所谓的关卡都是一个迷你游戏。整个游戏可以说就是由这些迷你游戏组成的。据说其中的很多游戏还是从日本玩中征服而来的呢!游戏的画面色彩让人觉得很清爽。而两配以舒缓清新的音乐伴奏,绝对可以让人紧张的精神得到很好的放松。

评分
76



游戏中人物的动作比较简单。这是因为游戏中所谓的关卡都是一个迷你游戏。整个游戏可以说就是由这些迷你游戏组成的。据说其中的很多游戏还是从日本玩中征服而来的呢!游戏的画面色彩让人觉得很清爽。而两配以舒缓清新的音乐伴奏,绝对可以让人紧张的精神得到很好的放松。

ロックマンエグゼ4 トーナメント ブルームーン

中文名称: 洛克人EXE4 竞赛之蓝月



发售地点: 日本

厂商: CAPCOM

发售日: 2003年12月12日

售价: 4800日元

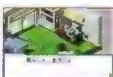
类型: A·RPG

容量: 64M

其他: GBA通讯线

游戏简介: 深受广大玩家喜爱的动作RPG游戏《洛克人EXE》系列终于在年底之季推出了第四弹。但可惜的是,本作与前作的三部作品相比似乎并没有什么太明显的变化。在剧情上,玩家仍然是要帮助杰顿与洛克人一起来消灭科学世界里的敌人。而在游戏的方式上,本作的战斗方式也基本与前作相同。新作中最大的亮点应该是变身系统。根据版本的不同,变身共分为8种。新作的画面得到了一定的强化。武器也丰富了不少,而各种武器的效果也得到了改进。更好地体现了游戏的特色。这也是本作的一个亮点。除此之外,玩家还可以通过联机来享受多人游戏的乐趣。喜欢本系列的玩家可千万不要错过哦!

评分
84



本作与前作的三部作品相比似乎并没有什么太明显的变化。在剧情上,玩家仍然是要帮助杰顿与洛克人一起来消灭科学世界里的敌人。而在游戏的方式上,本作的战斗方式也基本与前作相同。新作中最大的亮点应该是变身系统。根据版本的不同,变身共分为8种。新作的画面得到了一定的强化。武器也丰富了不少,而各种武器的效果也得到了改进。更好地体现了游戏的特色。这也是本作的一个亮点。除此之外,玩家还可以通过联机来享受多人游戏的乐趣。喜欢本系列的玩家可千万不要错过哦!

ロックマンエグゼ4 トーナメント レッドサン

中文名称: 洛克人EXE4 竞赛之红日



发售地点: 日本

厂商: CAPCOM

发售日: 2003年12月12日

售价: 4800日元

类型: A·RPG

容量: 64M

其他: GBA通讯线

游戏简介: 动作RPG游戏《洛克人EXE》系列终于在年底之前推出了第四弹。与前作一样,本作目前发售了《红日》和《蓝月》两个版本。本作是其中的红日版。在剧情上,玩家仍然是要帮助杰顿与洛克人一起来消灭科学世界里的敌人;而在游戏的方式上,本作的战斗方式也基本与前作相同。新作中最大的亮点应该是变身系统。根据版本的不同,变身共分为8种。新作的画面得到了一定的强化。武器也丰富了不少,而各种武器的效果也得到了改进。更好地体现了游戏的特色。这也是本作的一个亮点。除此之外,玩家还可以通过联机来享受多人游戏的乐趣。喜欢本系列的玩家可千万不要错过哦!

评分
84



本作目前发售了《红日》和《蓝月》两个版本。本作是其中的红日版。在剧情上,玩家仍然是要帮助杰顿与洛克人一起来消灭科学世界里的敌人;而在游戏的方式上,本作的战斗方式也基本与前作相同。新作中最大的亮点应该是变身系统。根据版本的不同,变身共分为8种。新作的画面得到了一定的强化。武器也丰富了不少,而各种武器的效果也得到了改进。更好地体现了游戏的特色。这也是本作的一个亮点。除此之外,玩家还可以通过联机来享受多人游戏的乐趣。喜欢本系列的玩家可千万不要错过哦!

カードキャプターさくら~さくらカードDEミニゲーム!~

中文名称: 魔卡少女樱——樱卡的迷你游戏



发售地点: 日本

厂商: TDK

发售日: 2003年12月12日

售价: 4800日元

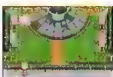
类型: A·RPG

容量: 32M

其他: —

游戏简介: 本作原本是大受容易引起玩家的视线。但由于本作的主角是大名鼎鼎的漫画人物——魔卡少女樱。所以还是能够吸引不少眼球。游戏的画面制作之精致,画面之可爱,让人爱不释手。游戏的音乐节奏轻快。再加上画面中可爱的主人公少女小樱,的确让玩家眼前一亮。游戏的内容是诸如魔法、魔法、魔法。在游戏中,玩家在故事模式中,玩家需要通过各个关卡。每通过一关后,玩家不但能够获得一张魔法卡片(总共30张)。还可以直接在迷你游戏模式中选择该卡片来挑战。游戏紧张而又刺激的风格比较适合那些可爱的MM们。低龄玩家和该卡通的FANS。

评分
76



在游戏中,玩家在故事模式中,玩家需要通过各个关卡。每通过一关后,玩家不但能够获得一张魔法卡片(总共30张)。还可以直接在迷你游戏模式中选择该卡片来挑战。游戏紧张而又刺激的风格比较适合那些可爱的MM们。低龄玩家和该卡通的FANS。

ピカピカナース物語 ~ナース育成ゲーム~

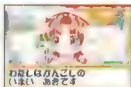
中文名称: 护士物语



发售地点: 日本
厂商: TDK
发售日: 2003年12月12日
售价: 4800日元
类型: AVG
容量: 不明
其他: —

游戏简介: 这是一款女性向的养成类游戏。玩家要在游戏中扮演一位见习护士。在两年的时间内, 体会这个职业的喜悦与哀愁。由于玩家扮演的护士隶属于小儿科或妇产科, 所以玩家的主要任务是使在两年之内顺利分娩进入医院的50名可爱的小孩子。并在他们痊愈出院时, 从他们的母亲那里得到感谢信。除此之外, 玩家还可以为自己设计住宅的装潢和更换服装的武器。另外, 玩家还可以去自由自在的恋爱一次呢! 根据玩家所做出的不同动作, 本游戏一共会产生12种不同的结局, 应该可以让人满意。

评分
69



わんぱくさん
いらい あつて

牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち for GBA

中文名称: 牧场物语——来自牧场的朋友们(女孩版)



发售地点: 日本
厂商: Marvelous Interactive
发售日: 2003年12月12日
售价: 4800日元
类型: S-RPG
容量: 128M
其他: GBA通讯线

游戏简介: 为了满足MM们的牧场情结, 《来自牧场的朋友们》的女版就应运而生。与男版相比, 本作的开头剧情虽然有些微妙的变化, 但在玩法上并没有什么明显的差别。玩家依然要好好打理自己的牧场, 使它早日兴旺起来。当然, 在牧场里并不是每天都要忙碌地种植作物、饲养畜类和挖取矿石。本作对女生们来说最大的卖点之一就是, 在经营牧场的同时, 玩家除了要与来牧场上的乡亲们不断地交流, 还可以与小镇上的那5位帅哥们谈情说爱, 满情花蜜。对于那些每日忙于学习或工作的女生来说, 在休闲时间通过过农场生活是很有趣的。相信本作一定会让MM们度过农民的。

评分
96



金色的ガッシュベル!!うなれ!友情の电击

中文名称: 金色的卡修——友情的电击



发售地点: 日本
厂商: Banprosto
发售日: 2003年12月12日
售价: 4800日元
类型: ETC
容量: 64M
其他: GBA通讯线

游戏简介: 本作一般由在日本颇有名气的漫画《金色的卡修》改编而成的以动作和对战为主的战斗。在故事模式中, 玩家需要不断地挑战强敌来达到最后通关。在对战模式中, 玩家则可以选择不同强敌的对手来与CPU较劲。而在迷你游戏模式中, 也许是为了帮助玩家放松心情对敌带来的紧张感, 玩家可以利用漫画中的人物来进行诸如竞速、赛车、赛车等类型的小游戏。其难度程度非同一般。此游戏的操作性相当高。玩家在与人格斗时可以使用出比较丰富的招式。而其人物动作的流畅自然也的确让人佩服。即使是那些迷你游戏, 其动作的设计也比较有魅力。

评分
80



スーパードンキーコング

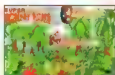
中文名称: 超级大金剛



发售地点: 日本
厂商: NINTENDO
发售日: 2003年12月12日
售价: 4800日元
类型: ACT
容量: 64M
其他: GBA通讯线

游戏简介: 《超级大金剛》终于推出了日文版, 这也让不少玩家欣喜若狂。在本作中, 金剛的小baby被捉走了。我们的大金剛当然不能坐视不管, 于是, 它就踏上了寻子的征途。游戏的操作感上, 其中大金剛的动作依然是那样憨态可掬, 且显得有点笨拙却又又不失灵活。减速或滑行的招式是那样的有趣。让人想不开心都不行。游戏的画面制作比较出色。配以节奏轻快欢快的音乐, 让人感觉轻松愉快。游戏难度依然比较高。玩家要想通关就必须反复练习。这对动作游戏的高手应该会有有一定的吸引力。曾经呼风唤雨的业界明星在如今众多的新秀的冲击下还能再度辉煌吗? 就让我们拭目以待吧!

评分
88



メダル オブ オナー アドバンス

中文名称: 荣誉勋章



发售地点: 日本
厂商: Electronic Arts
发售日: 2003年12月18日
售价: 4800日元
类型: ACT
容量: 128M
其他: GBA通讯线

游戏简介: “荣誉勋章”系列的最新作“渗透者”登场GBA。在游戏中玩家将扮演一名“渗透者”在5个不同的场景中与大敌的与第二次世界大战中的轴心国势力进行周旋, 并最终取得胜利。玩家还将参与那场战争中的许多经典战役。这是一款集合了冒险与动作成分的第一人称射击游戏。玩家将接触到许多真实和有名的武器, 包括半自动战斗用的各种枪械甚至还有坦克和吉普车。战斗在非洲以及东 西方前线展开。敌人AI给人较深的印象。他们会开枪击退。拉响警报等很多真实动作和反应。可以通过GBA通讯线进行联机或者合作进行游戏。

评分
79



マーメイドメロディー ぴちぴちピッチぴちぴちパーティー

中文名称: 美人鱼之歌



发售地点: 日本
厂商: KONAMI
发售日: 2003年12月18日
售价: 4800日元
类型: TAB
容量: 不明
其他: GBA通讯线

游戏简介: 本作是一部根据动画改编而成的游戏。其漫画目前正在日本“讲谈社”的《なかよし》上连载。且深受好评, 吸引了大批的FANS。作为一款休闲型游戏, 本作的画面制作得相当精美华丽。由于改编自漫画作品的缘故, 所以人物造型也非常不错。PSPMM们应该非常喜欢。帅哥也能吸引足够的少女。更值得一提的是, 本作还添加了一项特殊的外挂设备——手机。这使得玩家可以通过一台GBA同时进行多人游戏。当然, 本游戏也是可以支持游戏对敌的!

评分
68



铁腕アトム アトムハートの秘密

中文名称: 铁臂阿童木——阿童木之心的秘密



发售地点: 日本
厂商: SEGA
发售日: 2003年12月18日
售价: 4980日元
类型: ACT
容量: 64M
其他: —

游戏简介: 本作是一款典型的动作游戏, 在游戏中, 阿童木的动作极为丰富, 除了普通的拳脚攻击之外, 玩家还可以通过按键组合来使出机枪扫射、一炮贯穿和火箭飞空等超绝的特技, 游戏的操作感很好。由于人物的动作非常自然流畅, 所以在游戏时给人一种爽快无比的感觉。特别是将几个招式连起来使用时, 那种感觉真是让人无法用言语表达。游戏的画面制作非常精美, 鲜亮的背景色彩再配上颜色各异的敌人, 使人觉得非常华丽; 游戏的音乐效果也还不错, 较好地烘托了游戏中那种紧张刺激的气氛。面对这样一款白金大作, 试问谁又能忍住不买呢?

评分
93



SIMPLE2960とだちシリーズVol.3 THE いづもバズル・まつくぐえてストロース

中文名称: 简单2960第三集-问答



发售地点: 日本
厂商: D3 Publisher
发售日: 2003年12月18日
售价: 2960日元
类型: ETC
容量: 32M
其他: —

游戏简介: 本作是超值的“简单2960”系列的第三弹, 游戏的规则就是通过连续消除画面中的星星, 并不断获得分数。向最高分发起冲击, 玩起来非常的简单, 游戏的画面并不美, 当然也谈不上什么优美的背景音乐。游戏分为“故事模式”, “挑战模式”“自由模式”, 玩家可以按照需要来选择。因为玩法比较通俗, 所以玩家可以独自一人玩, 也可以和朋友们一起娱乐。喜欢小游戏的朋友应该购买!

评分
60



SIMPLE2960とだちシリーズVol.4 THE トランプ・みんなで遊ぶ12種類のトランプゲーム

中文名称: 简单2960第四集——纸牌



发售地点: 日本
厂商: D3 Publisher
发售日: 2003年12月18日
售价: 2960日元
类型: ETC
容量: 32M
其他: —

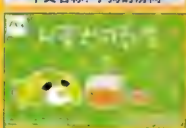
游戏简介: 据说世界上有一样物品是通用的, 那就是纸牌。仔细想来, 此话还真有些道理。五大洲有四大洲上没有出现过它的身影, 就连极远的系统自带游戏中也少不了它的身影。可惜的是, 纸牌游戏虽然好玩, 但是却不能经常玩的时候玩, 因为会遇到人手不足或者是身边的条件不允许使用电脑的情况。不过, 随着本作的发售, 拥有GBA的玩家终于可以随时随地地玩纸牌游戏的乐趣了。从名字上来看, 就可以知道本作是一款小型的游戏。在游戏中内置了12种纸牌的玩法, 其中包括捉鬼、翻七和百家乐等深受人们喜爱的玩法。如果觉得一个人玩没意思的话, 还可以利用通信线与朋友同乐!

评分
65



お茶犬の部屋

中文名称: 小狗的房间



发售地点: 日本
厂商: MTO
发售日: 2003年12月19日
售价: 9800日元
类型: TAB
容量: 64M
其他: —

游戏简介: 本作只是一款 治愈系休闲游戏, 故事情节是一只小狗在看到人类的房子后, 也想把自己的房间装饰得漂亮一些。于是就此展开了一系列的活动。在游戏中, 玩家需要凭借自己的智慧来不断购买实现它的愿望。而游戏中故事的多多少少都是通过不断完成各种小游戏来为小狗购买家具的道具。家具和玩具等室内建设和生活用品。这些小游戏其实, 都是拼图、翻牌之类的低阶游戏。但是, 由于游戏的画面制作得极为清新, 再加上轻松的音乐作为陪衬, 使得整个游戏给人一种心旷神怡的感觉。这个效果也许是成人选择本作的原因之一。虽然游戏还不算不错, 但作为一款小品游戏恐怕很热闹!

评分
65



わんわん名探偵

中文名称: 汪汪名侦探



发售地点: 日本
厂商: Culture Brain
发售日: 2003年12月19日
售价: 4800日元
类型: ETC
容量: 64M
其他: —

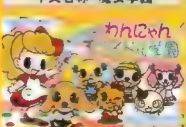
游戏简介: 初看之下, 本以为这是一款以动物为主角的模拟侦探类游戏, 拿起来玩, 才发现其中所蕴含还包括有动作元素。从游戏名字中的“汪汪”二字上, 我们应立刻会想到游戏的主角是一只可爱的小狗。在本作中, 玩家将只与这只小狗一起, 运用自己的智慧来完成一个个侦探任务。不过, 本游戏不仅要求考验玩家的智力, 还要锻炼玩家的反应能力和观察能力。在完成学院模式后, 玩家可以进入侦探模式, 与小狗一起完成柯南般的破案过程。游戏的画面制作比较一般, 总体来说给人一种非常简单的感觉。要想提起玩家的兴趣, 创作者还真需要下一番功夫才行!

评分
67



魔法女子クリムちゃんのごつこシリーズ(1)「わんにゃんアイドル学園」

中文名称: 魔法学园



发售地点: 日本
厂商: Culture Brain
发售日: 2003年12月30日
售价: 4800日元
类型: SLG
容量: 不明
其他: —

游戏简介: 可爱的魔法亮星登场GBA, 这次她也会给玩家们带来新的惊喜! 下面让我们一起来了解一下。与此前不同的是, 这次小魔法亮星是被自己的父母送到魔法世界来修行的。在游戏中, 亮星将成为了一名魔法师学院的老师, 她的目标就是要将学院中形形色色的学生教育好, 并力争使他们成为明日的强者。在游戏中, 玩家可以组织在校学生参加各种形式的活动, 既能磨炼到他们的能力, 不过, 玩家只能培养五名优秀学生, 所以在培养前的准备工作就很重要。因为如果地培养错了的话, 就会前功尽弃。总的来说, 本作比较适合低龄玩家, 喜欢打打杀杀的还是走开吧!

评分
67



2003 GBA游戏广告展

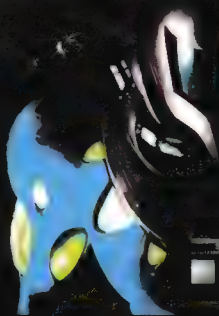


【牧场物语·矿石镇的伙伴们】
以突出人物个性为重点，并没有过多的追加游戏内容，给人以新颖之感。游戏最终卖过了十万本。



上【灵魂战士·融合】
左【火焰纹章·烈火之剑】

任天堂两款人气游戏的招牌广告，突出主要角色为主。灵魂战士的广告中同时宣传了重新上市的GBA SP的广告，以两个版本的超大规模为游戏造势。而烈火之剑的广告是该游戏的其中一版，另一版以男主角登场。



【火影忍者 木叶战记】

近年来“火影忍者”的相关题材产品大行其道，宣传方面也层出不穷，不仅是在家用机，在掌机同样也是屡出不爽。

任天堂厂并未完全力制样的真之天外成为了各路年年新游发售机软件阵容中不可忽视的亮点，也是业界并无多大新意，但开不影的玩家对这款游戏的评价。



2003好不热闹，尤其是主机方面给我们一个又一个惊喜的消息。发售的公布的就有数款机器，这个在掌机界还真是不多见的年头。下面我们针对今年的一些新主机做一个全面的回顾。不仅为玩家购买提供参考，也是为了要没有见到的玩家开下眼界。



CUBE BOY ADVANCE

据任天堂的一位名为 Takeshi Kiyuna 的开发人员称，GBA与GBASP的后继主机将使用分辨率为300×200的屏幕，发色数也将提升到26万色。GBA和GBASP的分辨率为240×160。看来后续主机的屏幕会比较大些。不过并没有其他的消息公布，各位掌机FANS们还要继续等待了。8CM DVD光盘和GBA使用的卡带，相信如果假想成真，绝对是PSP

PSP原型机

今年E3展前，当SCE宣布其超强悍掌机PSP时，全世界玩家的目光都停留在了这款“机能接近PS2”超级掌机。有关PSP的主机假想图也开始不断在网络上流传。早前本站曾报道过法国一家杂志上的PSP假想图，如今看来那种折叠式的经典造型恐怕只是玩家们的一厢情愿了，近日SONY终于在美国公布了PSP主机的设计原型。

11月上旬，SONY在纽约召开了公司战略发布会，并且公布了万众期待的PSP主机设计原型。这一PSP设计概念图是由索尼电子在位于新泽西和旧金山的美国设计中心ADC创作的。从图上显示，PSP将是一款机身修长、肩角4.5英寸16:9宽屏幕的主机，1.8GB容量的60mm小型UMD碟，假念则置于主机

图像处理：

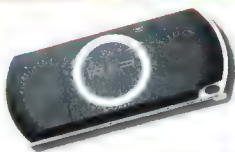
2MB显存
5.3G显存带宽
最大3300万每秒的多边形处理能力
每秒6亿6千万像素填充率
3D曲面运算和3D多边形引擎
支持压缩纹理、硬件剪辑、贝塞尔曲线、全屏抗锯齿等
NURBS建模功能
24位真彩

掌机的有力竞争者。

另来自JEUX-FRANCE网站的图片，新一代的任天堂掌机假想图已经曝光，这款主机取名为“Cube Boy Advance”，我们可以看到这款主机可以同时兼容GC使用。

这个就是GBA后续机的假想图，虽然并没有得到官方的承认，但是不难看出为了对付PSP这样规模的高性能主机，任天堂现在以8厘米DVD为载体的小型化NGC为原型再设计也不能说是不可能。屏幕变大以后依然采用折叠式，不过和屏幕折叠的轴一起的另一个盖子就是DVD-ROM的光盘盖。同时为了继承传统的GB向下兼容的问题再次设计了卡带插槽。虽然现在NGC通过GBP可以很好地玩到GBA的游戏，但是要想把光盘媒体和卡带相结合还是有点难度的，首先就是体积问题。按照现在这个比例，看主机已经差不多24×13CM左右了，按照现在游戏机的重量看绝对是个有超重的嫌疑，起码在明年实现起来要麻烦些，同时也将面对PSP的电池问题。

不过这个机器毕竟是假想图，实际的机器如何官方并没有明确表示，也只能算给玩家开开眼界吧。不过从设计理念来看，PSP无疑是最大的敌人已经是板上钉钉的事实了。



背部，在主机一角还有一个让玩家靠在手上的系索。

这一概念图是ADC设计师的作品，并且受到了SCE社长久多良木健的认可。虽然概念图并不等于主机的最终形状，不过受到久多良木健认可的这一设计方案被最终采用的可能性将非常之大。从这一概念图主机造型也可以感受到SONY电子产品一向简洁而时尚的设计风格，相信与最终成品的相似程度将会非常高。

处理器：

32位MIPS R4000微处理器
128Bit总线
1-333频率 电压1.2伏特
8M eDRAM主内存
2.6G的总线带宽
浮点运算 2.6亿
3D图像增强指令
I、D 缓存

音频:
3D环绕 7.1声道
VME 数字音频处理器
可转换数字信号处理
每秒50亿次运算
支持数字解码器
支持MP3、AAC以及ATRAC3音频格式

外设:
UMD (Universal Media Disc)
60mm光碟
660nm镭射二极管
1 8GB容量
11Mbps传输速率
AES crypt system
防震
Unique disc ID
Regional code system
Parental lock system
Repeat ordering system

其他规格:
4.5英寸16:9宽屏背光式TFT液晶
显示480×720像素24位真彩
MPEG4 AVC视频解码
无线LAN (802.11)
IrDA 红外线数据协议
USB 2.0
记忆体
AV in/out
锂电
立体声耳机
外接插口

是不是很漂亮的说, PSP的概念机虽然并不代表最终形态, 但是通过这个发布会我们了解了更多的PSP内部数据, 这个可是E3上也没有公布的呢。拿着这个数据大家不妨和PS2对比一下就清楚, PSP是个多么可

怕的家伙了。从概念机的图片, 虽然是很漂亮, 但是从主机的厚度和大小上是值得让人怀疑的, 而且还取消了PS手柄的L、R键……好了, 既然



还没有发售一切就还是未知, 我们就不需要鸡蛋里挑骨头了, 还是往下看吧。对于主机的售价大家也都众说纷纭, 不过根据没有经过证实的消息称, PSP很可能定价149美元。可以说是一个相当便宜的价钱了, 如果这个价钱发售这个巨无霸的话, 那杀伤力将是核武器的吨量级别了。

诺基亚N-GAGE

不仅是游戏厂商对手机的市场不肯放过, 就连身为手机制造商的NOKIA也推出自己品牌的手掌机。不过既然是手机出身, 那N-GAGE就和手机分不开了, 下面我们先看看N-GAGE的配置单:

●基本功能

「内置天线」「中文短信」「短信群发」「EMS短信」
「时钟」「内置振动」「情景模式」「通话时间提示」
「通话记录」「待机图片」「图形菜单」「EFR STK支持」
中文输入: T9输入法
多媒体短信: 可以存储音乐文件、铃声
录音: 录音机
语音拨号: 20条
可选铃声: MP3、AAC、MIDI及WAV铃声
通话通讯录: 名片式通话通讯录
内置游戏: 高性能流动3D游戏, 超卓的手提游戏机设计及功能
「蓝牙接口」
内存容量: 64M; 随机记忆卡, 可扩展
WAP浏览器: WAP 1.2.1 & XHTML
数据线接口: USB接口可以与PC相连, 方便地下载音乐文件及应用程序
软件下载: 下载个性化图片、铃声、游戏、程序等



摄像头: 外置
收音机: 内置; 立体声FM收音机
MP3: 支持MP3和AAC格式
E-Mail: 全方位电邮支援 (MAP4、POP3、SMTP及MIME2)

●附加功能

「闹钟」「日历」「计算器」「日程表」「世界时钟」

●其他

3PRS 3+1 ClassC 操作系统: Symbian OS Processor: 104 MHz ARM processor [内置处理器] 内置扬声器 支持MMC卡 Series 60 用户介面; 有支援同时处理多重应用程序的功能 3PRS class 6 (2+2, 3+1) 可导航键 (8方向游戏操作) 手机操作键位设计 快捷键操作音乐播放器	DCT-4充电接口 Pop-Port接口 [耳机 USB 耳麦] Nokia音乐管理软件: 音乐播放器 (AAC, MP3), 创建AAC音乐文件, 在电脑上制作播放列表, 内置可下载音乐文件和软件外观的Nokia 按键 电池使用时间 游戏: 连续 6小时 通话: 连续 2 小时 音乐: 连续 8小时 收音机: 连续 20小时	待机: 150~200小时 游戏 NOKIA ACT Bounce RAC Kart Racing 运动: Virtually Board Snowboarding II THQ RAC MotoGP SPT MAJOR LEAGUE Baseball FPS RED FACTION TAITO	ETO Taito Memories (Super Space Invaders等4本) PUZ 超级龙VS SEGA ACT SONIC N ACT 超级猴子球 SPT VR网球 PUZ 鹰嘴旗 RAC SEGA拉力 EIDOS ADV PANDEMONIUM ADV 古墓丽影
--	--	--	--

真正的机器并没有大家想象的那样大。这个机器和NOKIA推出的那个MP3功能的机器差不多，都是个横向的机器。机器的尺寸是133.7 × 69.7 × 20.2 mm，个头比GBA还要小一些。

对于游戏方面现在依然没有什么拿的出门面的东西。唯一比较有点名气的还是在任何机种上都已经快卖不动的《盗墓者》来支撑，这样下去的话在掌机这块地面上已经走不多远了。虽然N-GAGE如此的让人为其前景担忧，可是盗版方面却是一片“光明”。机器刚出不久，就在网络上传出消息主机的软件已经被破解。由于GAGE使用的是一



个很开放的Series 6.0系统，因此对于黑客们来说就更容易不过了。通过Blizzard Ngame Installer v1.0这个软件，可以通过网络下载，把GAGE的游戏安装到一些高端手机上面，现在已经有SonicN、Pandemonium, Puzzle Bobble, Super Monkey Ball, Puyo Pop, Tomb Raider等游戏成功地被破解了。根据放出的图片可以看出现在已经在西门子SX1、诺基亚6600的机器上完美运行了，不仅如此GAGE本身也可以通过下载ROM来免费



玩到新的游戏。看来在黑客们的帮助下更多的手机也会加入到掌机大战中来吧(笑)。

游戏卡是和电话卡一样在机器背面的，游戏对于于掌机来说这个可能是目前最小的卡带了。不过由于游戏初期上市的很少，因此大家想要玩到很多内容的游戏就不太可能了，而且只有大家在买回来以后才知道里面带的是什么游戏，这点也很不尽人意，虽然现在已经开始提供下载。

游戏卡是和电话卡一样在机器的背面的，游戏对于于掌机来说这个可能是目前最小的卡带了。不过由于游戏初期上市的很少，因此大家想要玩到很多内容的游戏就不太可能了，而且只有大家在买回来以后才知道里面带的是什么游戏，这点也很不尽人意，虽然现在已经开始提供下载。



作为NOKIA切入掌机市场无疑是雪中送炭了，但是这个掌机市场向来都是一个荒地，一个连游戏厂商都不敢贸然进入的地方，手机厂商能有什么作为呢，不过精神还是比较可贵的。就像大家起初预料的那样，N-GAGE发售初就遇到了难得一见的冷清场面，而且后期又遇黑客阻挠，真让人为她的前景担忧，或许这个担忧已经不那么重要了也说不定。

GAMETRAC



这款主机是欧洲TIGER电子近期公布的一款娱乐性的PDA，这个PDA和GAGE相比在其他功能方面要强上很多。由于现在主机并没有真正上市，因此我们现

在就根据官方公布的数据来给大家介绍这款主机。

先看主机的功能，首先采用WINCE的操作系统，主机可以流畅地运行3D游戏，接着主机支持音乐播放、支持收发电子邮件、主机内藏数码相机、可以支持MPEG4影片回放、支持蓝牙技术和MMC卡，最为值得说明的就是主机携带GPS全球定位系统，可以让家长很方便地了解孩子的位置，最大误差小于15英尺，而主机的定位正是15-20岁左右的年轻人。

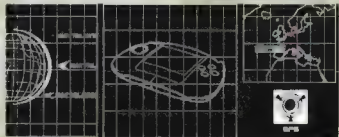
游戏时游戏内容的载体是最大256MB容量的存储卡，直接插在主机底部。不过容量方面对于现在公布出来的下一代掌机来说有些未免不足了，不过便捷的网络已经可以弥补一些不足吧。

主机的屏幕采用2.8英寸液晶屏幕，发色数65000色，最大解析度320×240，



比起现有的主机都是相当的出色了，不过还不知道耗电电量如何。主机背面是自身携带的数码相机镜头，照相的时候操作应该也十分的方便。

这个机器给人的感觉就是很时尚，不过既然是以游戏为卖点的话就要能够到游戏厂商的支持，到目前为止得到的信息中，只有《盗墓者》这个游戏，要是这样的话，销量上应该不会比NOKIA的GAGE好到哪里，不过





时尚的造型应当非常受年轻人的青睐。总的说机器绝对有相当的

HELIX



这款主机是一家叫TAPWAVE的公司推出的。尽管对于公司而言我们游戏迷大概都不是很熟悉，单就主机却比GBA来说无比的强大。

主机内建蓝牙系统，支持8个Helix用户通过蓝牙同时游戏。

还有双SD插槽，最大支持1G存储卡的容量。对于游戏而言现在掌机的最大4人对战将会很快落伍了，互动性将更好地在掌机上体现出来。而1GB的容量相当于8Gb游戏存量的空间也是不少的，不过SD卡是要自己掏腰包就是了。在其他的功能上这个主机也是十分的突出。

该主机目前采用订购的形式发售，开始的时候有两种规格推出：一种是内带128M记忆体，并携带数码相机功能的售价399美元；另一种只带32M记忆体的售价299美元。

这款主机是以Palm OS 5.2系统为基础，超大的3.8寸屏幕最高480*320的分辨率，类似控制摇杆在掌机里也是不多见的，可是这种摇杆对于3D游戏来说就显的尤为重要了，可以让控制更灵活。按键也在右面采用的4键整合形式放在一起。心脏是1.1MX1 Motorola

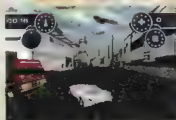
CPU: Motorola MX1 ARM-based processor
RAM: 未公布
屏幕: 480*380, 65536色
重量: 小于6盎司 (含170克)
厚度: 8 英尺
扩展: 两个SD slots
蓝牙: 支持8个Helix用户通过蓝牙同时游戏
电池: 能持续游戏16小时
显卡: ATI imageon graphics accelerator 并使用Fathammer X-Forge 3D Game Engine
操作方式: 有模拟手柄, 带TRIGGER, 带超低音效果
手写笔: 有
输入方式: Graffiti 手写区输入

M-GAGE

在N-GAGE推出不久，其兄弟产品新机型M-GAGE也很快上市，而且首发日定在大陆，现在真是大有超过N-GAGE的势头。那么我们就来看看M-GAGE的庐山真面目吧。

这款机器和N-GAGE在外形上基本没有什么太大的出入，在对游戏方面主机采用了固化历史上销量最大的《俄罗斯方块》，另外还有赛车等众多游戏，绝对让玩家爱不释手。主机的开关和立体声大喇叭都在主机背面，而且只要两节普通电池就可以维持游戏时间长达数星期之久，目前任何掌机也没有如此小的耗电量。哈哈，大

市场，市场的大小就不好推断了，虽然主机的功能远远超过了游戏一种范围，但是设计确实是实实在在的掌机模样，而且任天堂的主机和PSP还没有露出水面，一切还很难估计。这个机器现在首要成败关键就是软件，没有好的软件，再好的机器也只是个摆设。

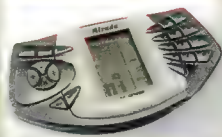


还有其他的很多功能，其中影像播放和音乐也是不可缺少的，采用Yamaha的音效元件相信音质也会相当的出众。其实主机本身就像是一款播放机，尤其是主机的大屏幕相当的抢眼，在现在掌机中也算是一役过者了，而且屏幕还支持手写功能，这样除了游戏方面以外，操作起来也是很方便了，唯一遗憾的就是主机的售价了，如果作为游戏主机推出的话绝对的价格太高了，普通玩家购买的应该不会很多，如果作为高端PDA推出倒还说的过去。

对于发售的游戏方面，虽然发售时会有15-20款游戏一起上市，但是目前公布出来的只有是“Neverwinter Nights”、“Tony Hawk”、“Spyhunter”、“Doom II”这几款，游戏采用SD卡的贩售形式，售价29.95美元，和GBA卡带的价钱是一样的，不是很高。

这款主机不知道为什么，不管从样子上还是其他方面一直让我联想到SEGA的GG，我也不知道为什么。不过是否会有GG的命运就无人知晓了，起码这个价格在游戏市场是行不通的，不管你的功能再强大，只要是作为游戏主机推出，玩家就不会认。NOKIA-GAGE就是现在摆着的一个例子。

家觉得怎么样，其实这个就是一款和N-GAGE外形一样的一个方块机，不得不佩服国人的“经济”头脑吧，拿出来给大家看其实就是为了让大家开怀一笑，过年了嘛，就要高兴。不过偶要声明的是这不是俺生产的，NOKIA的老大要看见请不要告俺就是了，俺只是恶搞一下而已。

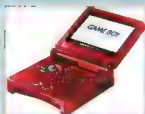


SP主机大阅兵



SP最初发售的3款主机，银、根、蓝、黑三色，其中银色由于显得比较尊贵，因此比较受到大家的青睐，因此本来作为主打颜色的蓝色后来也被银色给超过了，很多店面银色机器都卖到断货，不过值得一提的是银色掉色比较厉害。

这个是今年9月5日在日本推出的珍珠蓝和珍珠粉，尤其是后者十分讨好女孩子们的喜欢，如果要送女朋友的话将是不错的选择，另一款珍珠蓝其实也是很女性化的主机，两款机器好像是专门为mm们准备的一样。

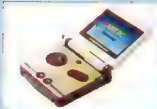


红色的SP，不过这个不是限定版，是在美国推出的特别颜色，与灰色一同推出的还有日本的黑色机。和黑机组合起来就是《我们的太阳》限定了，大家不妨试试吧。

这个是制作《口袋妖怪》的公司特别制作的口袋妖怪的特别版主机，在主机的外壳上印有口袋妖怪的画像，口袋FANS绝对不能错过的机体，收藏价值也很高，起码颜色是独一无二的，让人一看就知道是特别版SP。

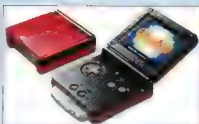


这个是任天堂会员才能够得到的主机，机体的颜色也是没有发售过的，而且主机不会发售，而且数量也是相当的少，要想得到这个主机只能通过登陆任天堂主页注册会员，然后通过抽奖来取得，绝对有相当的价值。



服了吧，全球仅仅拥有1000台，而且是任天堂首次推出的限量产品。为了纪念FC诞辰20周年在玩家的呼声中诞生的“超级”机体，是每个FANS都想得到的东西，不通过任何商业途径贩卖，只有通过购买指定游戏参加抽奖得到，绝对是SP历史中最昂贵的主机，而且是最有收藏价值的SP。看看哪位大神能弄到手吧。

《我们的太阳》预约限定版主机，和《我们的太阳》软件一起发售的限定版，其中包括限定版红、黑双色SP主机、《我们的太阳》游戏卡带、AC变压器、说明书……另外在特别店内限定的还可以得到一个“棺材”收藏盒，本来以为是木制的，结果买来以后发现是塑料制品，还是中国制造的，早知道就不用大老远的空运了。要知道当初可是要绝版绝版的说。



颜色要与众不同一点。

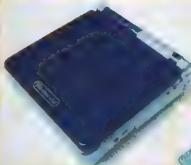
《洛克人EXE4》特别同捆限定版，和游戏软件一起发售的主机，其实主体就是蓝色的SP，不同的地方就是按键和顶部的胶垫的颜色不一样，真是会骗钱的东西，弄这么一个就拿出来卖，一点新意也没有，起码主机的



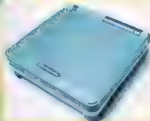
《最终幻想战略版A》同捆限量SP主机，2月14日发售的，也是第一款限定SP，当时可是相当的难寻，普通SP当初都断货更不用说这个限定白色机了。就是现在也很难寻找其踪迹了。这款白色的主机真的是相当的漂亮，如果买来的话一定会舍不得弄脏了。



《新约圣剑传说》特别版主机，主机颜色是特别弄的，看上去给人一种很舒服的感觉，和游戏的风格很贴切。除了颜色以外没有什么特别的地方。



这个大家没有见识过吧，这是mine特别限定版，哈哈，用的珍珠蓝和蓝壳做的，自己动手丰衣足食，大家可以通过自己的



行动制作出很多限定版主机和属于自己的特别版主机来。

2003周边大检阅

文/gokumine

随着GBASP的问世，使得GBA的市场份额越来越少，这不仅表现在硬件的销量上，在周边配件上的差别也是相当大的。从今年2月SP发售以来，GBA的周边数量大幅度下降，取而代之的是大量的SP相关周边。因此本文介绍的大量的周边将是SP相关，曾经在《掌机迷》创刊号上介绍过的就不再列举了。按照惯例我们依然要把周边划分成官方和非官方的产品，那么就让我们来看看今年推出的官方产品吧。

GBASP专用耳机



发售日：2003年5月29日

售价：1500日元

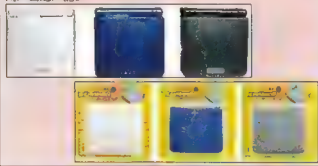
介绍：由于GBASP的特殊设计造成了使用耳机的不方便。在使用普通耳机的时候需要使用专门的转接头才能对应，为了玩家使用方便，官方推出了这款特殊接口的SP专用耳机，省去了连接插头的麻烦，在SP专用耳机中做工是相当不错的。

GBASP保护胶套

发售日：发售中

售价：400日元

介绍：又是一个用来保护SP外壳避免划伤的东西，使用的时候也是十分的方便。由于采用透的材料，即便是装好以后几乎也和没有装的主机一样，做工相当的得体，大小正好。爱机用户首选产品。



GBASP座充充电器

发售日：2003年4月30日

售价：1880日元

介绍：以手机座充为原点设计开发的GBASP充电器，在充电的时候直接把SP主体固定在充电器之上。这样做最大的特点就是可以方便地一边充电一边玩游戏了。在游戏的时候不会因为晃动造成充电接口出现短路而使主机重启。不过对于SP的快速充电时间来看，这个产品好像是比较多余的设计。



GBASP专用充电电池包

发售日：2003年9月24日

售价：2500日元

介绍：这个充电电池包用于在SP没有电但是又不方便充电的情况下提供电力供应。使用的时候即可以挂在腰带上也可以固定在主机背后。使用起来相当的方便。同时充电50分钟就可以提供5个小时的电力供应。对于长时间游戏的玩家绝对是个不错的助手，电池包内部使用的是3节4号充电电池。



GBASP保护盖

发售日：2003年9月5日

售价：500日元

介绍：固定于主机面板上的保护外壳，和GBA上的保护盖十分相似。作用在于保护爱机的外壳不被划伤，同时也让爱机显得更加与众不同，而且相当的便宜。爱护主机的玩家尤其要配备，尤其是对于限量主机的用户更是不可缺少的。外壳颜色和SP主机同步。



GBASP端口保护套

发售日：2003年9月5日

售价：380日元

介绍：由于GBASP设计的时候AC变压器接口和通信接口，都是裸露在外的，会经常受到灰尘和潮气的侵蚀，长时间后就会出现锈迹或者被灰尘弄脏，很容易引起接触不良。有了这个保护外壳以后就可以避免这些事情发生了，同时由于把各个端口都包裹起来，主机会展得更美观。使用的时候也是利用SP两面的周边卡槽。SP用户必备之物。

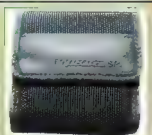


GBASP主机包

发售日：发售中

售价：280日元

介绍：收纳爱机的小包包。由于采用材料的关系，这款包主要起到了很好的抗冲击性。即使在掉落地面的情况下，也能很好地保护包内的SP主机不受伤害。而且还特别强调这个包从设计、材料到制作全部都是在日本进行的，好像就是让人相信其品质一样，让人很不爽（因为相当一部分周边都是在中国制造的）。



GBASP主机包

发售日：发售中

售价：1580日元

介绍：收纳爱机的小包包。这个是专门为GBA设计的新包，这款包主要也是起到了很好的抗冲击性。即使在掉落地面的情况下，也能很好地保护包内的主机不受伤害。不过由于GBA在体积上要大于SP主机，因此价格要高一些就情有可原了。同时这个也是特别强调这个包从设计、材料到制作全部都是在日本进行的，让人相信其良好的品质，真是让人很不爽（相当一部分周边都是在中国制造的，不过说实在的，差别是显而易见的）。



SPmini包

发售日：发售中

售价：900日元

介绍：同样是SP主机收纳包，这款就和前



面的存在着很大的不同。首先是在包包的携带上不仅拥有手提带还有腰用的铁制挂扣，即便是进行激烈的运动也可以保证SP在包内不会掉。因此在抗冲击性上比较前面的要来得弱一些，价格也是便宜了不少，适合普通用户使用。

GBASP包

发售日：发售中

售价：1480日元

介绍：这款包和前面不同在于游戏的时候玩家并不需要把主机从包里面取出来。包内有一个塑料橡胶套，把主机的下体整个的包装在一起，收纳的时候只要把主机折叠，把包的上面和下面系在一起便可以了。同时外面也带有手提带和挂链，因为主机是收纳在塑料橡胶套中，因此绝对不会掉落出来。可以说使用 and 携带都做到了很便捷，唯一不足的就是颜色上，目前只有图片中的两款。



GBASP背包

发售日：发售中

售价：1880日元

介绍：全功能型实用包。有挎带可以挎在肩膀上，专门的挂扣以及腰带扣，给了玩家更多携带上的选择。同时这款包不仅可以携带GBASP主机，甚至AC变压器、道德线、游戏卡带都可以一起收纳到一起，外出旅行的最佳伴侣。所有常用件都一并收纳，无论到哪里都可以拿出来就用，就算不是外出携带，在家里也可以做主机收纳用的，不会因为乱放配件使用得到处乱找。



非官方产品：由于非官方产品的特殊性，因此对于发售日统计起来十分的不便，很多产品根本无法查清楚确切的发售时间，因此对于非官方的产品只能提供给大家相关的价格和介绍。



GBA收音机 II 代

售价：25元（以下只要标明“元”的物品，单位为人民币，其他币种会注明）

介绍：所谓的收音机就是通过GBA的通信端口取得电源的，由于本身无法单独使用，只能连接GBA或者SP后打开电源才能给予供电。收音机自带耳机插口，但是要一边玩游戏一边听收音机还真是不容易集中精神。不过这个2代产品除了收音机功能以外还附带2个虫子灯用来照明，还把占用的通信端口扩充为2个，可以连接2个GBA外设。

GBA汽车枪形充电器

售价：25元

介绍：12V接入电压，在汽车上游戏突然没有电的时候紧急备用产品。对应汽车上的电源接口，同时配备一块3小时充电电炮包，可以一边充电一边玩。适合长期需要和汽车打交道的玩家，但是需要注意，开车的时候千万不能玩就是了。



GBA礼品包4合1

售价：40元

介绍：GBA橡胶套、对战线、充电器和3小时电炮包。虽然不是什么新的产品，但是对于没有购买这些配件的玩家来说一把购买的话节省一部分开支，可以说是很划



GBA耳机连绳

售价：10元

介绍：将GBA挂绳和耳机结合到一起的配件，挂在脖子上时候耳机可以轻松的连接到耳朵中，不会两因为玩游戏时不老实，把线缠到一起或者因为主机脱手而损坏耳机了。比较实用的东西，虽然耳机效果也就是马马虎虎的，但是大家不会要求GBA有CD的品质吧。



GBA外壳

售价：30元

介绍：这个就不用多说什么了，对于外壳损坏或者想换其他颜色的玩家就可以选择这个，和外壳一起有把螺丝刀，就是Y型的那种。顺便说一句，这个也是JS翻新GBA的利器，慎可干这种伤天害理的事啊。



GBA充电手柄

售价：65元

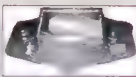
介绍：充电电池可以提供8小时的电力供应，同时下面的连接线可以连接到GBA的耳机插口，用配件中的扩音喇叭表现更好的音效。不过对应GBA的话这个把手就不知道到底起什么作用了，其实GBA的手感本来就很好的，这个把手大概只能给手大的玩家采用吧。



GBA放大镜3合1-A

售价: 20元

介绍: 将放大镜、灯、和保护外壳融合到一起的周边, 保护外壳同时带一个小摇杆, 对玩格斗游戏应该相当的方便, 尤其是出招的时候不用再把手指头磨红了。这周边价格上也不是很贵, 而且晚上也不会因为没有电源而无法游戏的说。



GBA放大镜3合1简化版

售价: 20元

介绍: 和上面的那一款功能一样, 不过这个没有了保护壳。这个放大镜的灯也可以自由的调整了, 其他的功能和作用一样。



GBA/GBC 二合一

人对打线

售价: 18.5元

介绍: 这个真是难以说明有什么创意的说。通过开关切换GBA和GBC进行使用。就是用一根线连接4个通信头, 通过中间的开关控制那两个头相通的东西, 鸡肋也。看似新出的东西拿出来给大家过目再说。



GBA对GameCube连接线

售价: 20元

介绍: 可以在 GBA 和 GC 主机之间互相传送游戏数据 举例, 你可以在 GBA 上养一个很厉害的口袋妖怪, 然后把它传送到 GC 上, 这样你就可以在 GC 上使用你的口袋妖怪去作战啦! 同样把 GC 上的数据下载到 GBA 上也问题! 今年七月份后推出了大量支持数据传输功能的 GC 游戏和 GBA 游戏, 比如索尼克、超级马里奥等。虽然这款周边有官方的产品, 但是人家给归到了NGC里面, 国内的归到GBA中, 只好只介绍国内的说。通过这个东西还可以在游戏中很多隐藏的东西呢。



原装GBA-SP可调光背光机

售价: 1040元

介绍: 内置最新的GBA-SP第二代背光放大IC, 原装的SP亮度不能调节, 只能开和关, 现在内置了背光灯IC 2代就可以调节亮度(8级变化), 能令

SP在环境不是很黑暗的环境下更省电, 在黑暗中更明亮! 使用方法: 按住"SELECT"再按"A"变亮, 按"B"就变暗。这个东西是在GBASP上加装了一个电流调节电路修改的。是否对前光机有损害这个还不是很好说。价格也比普通的SP高出200块左右, 自己衡量一下吧。



GBASP便携手柄六合一

售价: 56元

介绍: 手把、充电电池、耳机、迷你音箱、功放电源选择、AC电源变压器8样的融合一体, 一个超级华丽的东东。把手对于SP来说绝对是个不错的设计, 事起求偶会便顺手。音箱可以很好的还原声音, 尤其是在对应着动画、电影的那些周边的时候会很不错。自带变压器可以方便地一边充电一边玩, 再加上还是和充电电池一体的设计, 真是很吸引人, 价格上也不是很贵, 推荐产品。



GBASP耳机转换器

售价: 26元

介绍: 看名称就知道了, 是个GBASP的耳机插口转换器, 但是这个东西不知道有什么用处, 体积要比转接线大上不少, 唯一的优点大概也是比较耐用的说, 不会因为转接线经常弯曲造成断线的现象。虽然通过转换以后还留了一个相同的接口, 不过应该很少人靠这耳机边玩游戏边充电的吧, 价格也是比较高的说。



GBASP台式充电座

售价: 56元

介绍: 和官方的产品功能一样的东西, 不过充电的时候需要把GBASP头朝下放置, 在功能上不是很有用的东西, 玩家假设有必要再买这么一个东西, 这个价钱足够买一个说的过去的变压器, 而且还可以给其他家用主机使用的说。



GBASP放大镜手把四合一

售价: 47.8元

介绍: 这个东西真是不好说, 放大镜没有什么用处, SP不管是在白天和晚上都会让人看清楚屏幕的说, 把手对于SP不习惯的玩家倒有点帮助, 单另加了一个单独的转接线就叫一种功能, 真是厉害的说, 还有, 另一种功能没有发现的说。大家看看也就罢了。



GBASP放大镜

售价: 35.5元

介绍: 估计没有几个人眼神会如此不好吧, 虽然GBASP的屏幕依然是那么大点, 但是GBA游戏的解析度能高到那里去, 要说以前放大镜带个灯方便晚上玩还说的过去, 但是自己能发光的SP又有什么问题。大概是给那些眼睛不好使的玩家, 晚上在被窝里不用眼镜的时候准备的吧, 真的想不出别的解释了。



GBASP收音机

售价: 43.7元

介绍: GBA上出一个也就完了, SP上也要跟进。还是一个通过SP给电才能用的收音机。这个东西让我想起了“星爷”的《国产零零漆》里面那个太阳能手电筒, 在没有光线的时候用另一个手电筒照它就可以依然发光了。与其买这个真的不如买一个自己带电源的小收音机, 价格也不会贵多少。



GBASP四人打对分播

售价: 31.4元

介绍: 可以称为本年度最无用处周边中的佼佼者了。这个……真是。GBA对战线本来就可以不通过任何工具, 只靠对战线来完成4人连线的, 这个东西那么就是说可以让在同样可以完成4人连接的3条对战线上再让商家多卖这么一个东西吧, 看来商家还是很聪明的啊。



GBASP迷你扩音器

售价: 35.5元

介绍: 固定在GBASP上的一个扩音器, 和电影卡相结合的话对于那些立体声的电影就会有更佳的表现了, 不过玩游戏的话游戏主机自己的喇叭已经足够了。



GBASP水晶胶贴

售价: 10元

介绍: 个性化掌机美容产品。橡胶的不干胶贴面, 有各种各样的图案, 可以给自己的主机贴上自己喜欢的画面, 不过贴在外面还不错, 如果在里面的话对操作就会有些不便, 毕竟这个胶贴还是有厚度的, 也会让SP无法合拢的弊病。



GBASP超级水晶镜面

售价: 15元

介绍: 由特殊的钢化水晶玻璃制造, 永不会磨损, 清晰绝伦。不过要是换的话就是个麻烦的事情了, 如果贴在原先的屏幕上合起SP的时候就会让按键和屏幕接触, 主机也盖不严实, 如果要把原先的屏幕取下来贴在里面的话也是麻烦多多(和原机的屏幕不一样)。拆的时候就有对液晶屏造成伤害的可能性, 比较棘手。真是“想说爱你不容易”, GBA的就好多了。



GBASP超级记忆棒

售价: 50元/70元(4M/8M)

介绍: 用于GBA游戏的备份工具。目前很多GBA的盗版游戏卡带的游戏记录是依赖电池去维持的数据, 这样卡带里面的数据是并非十分保险, 一旦电池的电压低了就容易丢失数据, 也就是数据的安全性低, 所以需要一个可靠的备份系统; [2] 很多GBA的玩家没有电脑, 但是又渴望和朋友之间交换数据, 所以需要一个简单易用的数据交换系统。因此, 而GBA超级记忆棒就应运而生了, 希望记忆棒能给你带来更多的游戏乐趣, 可以自动检测游戏卡带里面的记忆模式和容量; 可以对记忆棒进行备份、写卡、删除、覆盖数据等操作; 两个记忆棒之间对拷、格式化记忆棒; 对记忆棒的操作完成后, 可以马上进入游戏而无需重新开机。



GBASP游戏猎入 II

售价: 80元

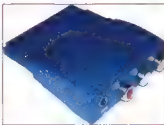
介绍: GBA游戏金手指卡, 通过这个卡可以修改游戏的一些数值, 使玩家可以轻轻松松将游戏进行到底。这个东西说白了就是一个内存编辑器, 通过修改游戏主机内存中的数据达到修改游戏的作用, 不过这个东西可不建议使用的说, 那样游戏的乐趣就要大打折扣了。



GBASP视频转换器

售价: 199元

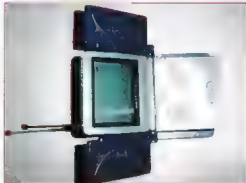
介绍: GBA和SP用的视频转换器, 通过AV线可以连接到任何AV输出设备, 同时以GBA的屏幕还原画面, 也就是说支持VCD、DVD、电视机、各种家用主机……同时可以对画面进行调节, 如果配合那种很便宜的带VCD功能的CD机的话就可以组合成便携VCD了。不错的东西。



AV视频接收器(名称待定)

售价: 即将上市(500元左右暂定)

介绍: 这个是最最近收到的新产品, 设备大概有2个GBASP那么大(含起时), 通过下面的AV接口可以直接将AV信号输入到GBASP中, 让屏幕显示, 也就是说同样可以和电视、VCD、DVD家用游戏机相连接。所不同的是这个设备还配备了一个单另的收发器。通过电线可以做到无线接收AV信号, 即使在另一个房间, 通过收发器也可以清晰的接收AV输出设备的信号, 同时自身携带的2个扬声器可以表现出GBA更好的效果, 如果还觉得不好的话还可以使用耳机接口。另外还有个很特别的地方, 收发器除了是一个视频接收器以外, 还内藏了一个摄像头, 也就是说可以用做监视器来使用, 而且还是无线的, 实际效果相当的不错。很有意思的东西。大家期待着吧。



SP组合

售价：58元

介绍：折叠式保护盖、扩音器一体化周边。为了方便携带可以轻易的折叠起来，使用的时候又轻易轻松的伸展开，相当好用的东西，可惜就是价格稍微高了一点。



保护胶套

售价：25元

介绍：附着于外壳上的橡胶套，又是一个保护主机的产品，对于爱机很痛爱的玩家不要错过来试一试的说，外形上还是做得很不错的说。



二合一腰扣

售价：18元

介绍：可以卡在腰带上的主机套。在主机套后面还设置了卡带放置槽，可以很方便地带着SP到处走了，不过应该是在衣兜放不下的情况下吧。



二合一面盖

售价：18元

介绍：集合了SP保护盖和卡带收藏为一体的周边，在保护了SP表面外壳的情况下还可方便的携带3盘GBA卡带出行，比较实用的装备。

XG2 Link Turbo

售价：680元 (256M)

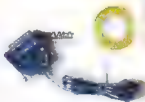
介绍：XG卡带今年也出到了2代的Link Turbo版本了。可以看出这次XG卡带拥有了别人没有的新功能。除了游戏中支持了时钟功能以外，这个版本还一改以前的烧卡器模式，采用了和USB连接线一体设计的采用GBA通信端口进行游戏烧录。这个版本的卡带最大的不同就是拥有了独立的存档备份空间。也就是说除了游戏卡带本身通过充电电池来保存游戏存档以外，卡带还支持内部的专门闪存芯片来保存记录，即使在卡带中电池、没有电的情况下也可以将游戏进度保存长达10年之久，而且记忆空间高达4M，再也不用担心电池没有电了（充电电池也有寿终正寝的时候）。而且这次在卡带耗电电量上XG2 Link Turbo也下了不少工夫，游戏时间有了很明显的增加，已经可以和正版卡带较量了。性价比很高的产品。



GBA-LINK

售价：498元 (256M ZIP SE GBA Link Flash卡带)

介绍：256M ZIP SE Flash卡带，兼容各种进度存档类型，支持合卡，支持ROM压缩功能(128M压缩空间，可以支持128M容量的游戏压缩)，支持超合金手指。这个是LINK的最新型卡带，这个最便宜的烧录卡一直被玩家们所关注，今年LINK最大的特点就是拥有了压缩功能，可以把压缩游戏烧入卡带中，也就是说可以烧入更多的游戏，同时LINK也增加了金手指的功能，功能也是越来越丰富了。

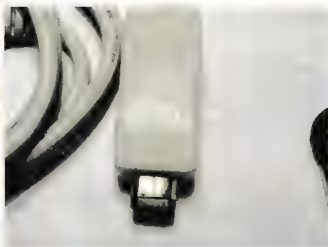


EZFA

售价：590元 (256M)

这个是另一个烧录卡，大家应该不会很陌生吧。如果没有记错的话这个卡带应该很早就拥有了时钟功能。在烧录方面使用和LINK一样使用GBA的通信口取代专门的烧录器。这种卡带优点就在于可以避免经常的插拔卡带对金手指造成损害。





AM3

售价：全套4800日元 周边：2800日元 空白卡：2000日元
介绍：经历了一年的等待以后AM3终于发售了这款电影卡，这个使用32M播放20分钟影像的周边在11月10日还在北京展出了，真是难以想象，短短的时间就将触角伸到日本以外。不过这个设备最大的缺点就是必须要官方指定的地点烧录动画或者购买新片。



EZ-Flash 2 PowerStar

售价：750元 (256M)

介绍：售价和人气都很高的EZ卡带今年也正式推出了2代。新的卡带除了增加了时钟功能以外，是最早支持金手指和游戏一起烧入卡带中。也就是说玩家可以通过游戏修改器把金手指和游戏一起烧入卡带中，游戏时可以在任意开关。同时这个版本在以前耗电量的基础上再延长了60%的时间，真是不容易。



GBA电影卡

售价：198元

介绍：国产的GBA电影卡，使用CF卡做存储媒体，虽然包装上稍微寒酸了一点，但是效果绝对的是可以和AM3相抗衡的。而且支持自己制作动画，同时把很多转换软件都很难对付的RM和RMVB格式影片也可以处理，让玩家可以轻松的制作自己想要的动画，即使自

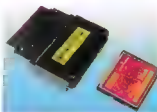


己不愿意制作，现在官方也提供免费下载。绝对是个超值的外设，相关的测试由于已经在《掌机迷》上刊登过了，这里就不详细多说了。

GBA MOVIE PLAYER

售价：35美元

介绍：GBA电影卡的国外产品，也就是说获得任天堂授权的GBA电影卡的模样。功能上和电影卡一样可以看电影、听音乐和看小说……不同的是卡带上多了一个卡带的插槽，使用的时候必须要插上正版卡带才可以正常运行，同时也有开关可以对电影和游戏之间相互切换，另外就是做工上要比国内的好一点。



由于周边实在是太多了，不同的厂家出的各种不同的产品简直是让人看花眼，还有就是很多非官方产品有很多一样的产品，在这里基本上就只取了一种，请大家见谅。而且由于地域的不同在售价方面可能存在少许差异，不过这里的售价都是尽量使用产品原生产商的报价，尽管这样也只能是给大家提供一个参考价格，还是以实际销售价格为准。



第一次作游戏就上手

- 一次GBA游戏开发实录
- 准备知识GBA硬件体系

文/黄炎中

一次GBA游戏开发实录



●前言

GBA是任天堂公司开发的掌上游戏机,从2001年开始发售至今,凭借其强大的性能,已经稳坐掌上游戏机之王的交椅,一时间无人能与之匹敌。老任也从其中抓取了大量的财富。GBA能有今天,一方面是本身的硬件出众,其次,是各大游戏公司,为其开发了大量游戏而成的。今天就由我向大家从程序员的角度简要介绍一下,一个GBA游戏的开发实录。以便让大家在娱乐之余,能了解到一个GBA游戏是怎样炼成的。

[2004年X月N日]

这天是周一,我和往常一样,一早就到了公司。不同的是,伴随着一丝不寻常的感觉。心想,是不是我昨天看动画片,DVD看了太多?只不过连续看了《圣枪修女》、《月姬》、《网球王子》、《大逃杀1+2》、《百人斩少女》还有……国产黑色片——《手机》。

说实在的,最近好看的片实在太多了,爽啊!

9点的时候,小组的人员都到了,也就8、7个人。这个时候,MANA(项目经理/Manager)大呼一声,开会中……

■MANA:大家好,上一个项目呢,我们完成的很不错,董事会对我们的评价很高啊。我们要再接再厉……(省略2000字)。

接下来一段时间,我们要开发一个GBA游戏,我们的策划已经把提案分发给各位了,就在大家手里。大家可以看一下。如果没什么问题的话,大家就可以开始考虑了。特别是程序员下午把这个游戏的技术评价交上来……这个GBA游戏开发时间最多被限制在3个月左右,上头给的资金是50W。希望大家好好努力!

……走出会议室,回到我自己的位子上,打开策划书开始“研读”。

一共4份,分别是《游戏概要设计》、《故事设定》《游戏角色设定》、《游戏关卡设定》。

我介绍一下《游戏概要设计》,其他3份是针对这份的详细补充。

开发的是这样一个游戏。

[Story Line]

在那个崇尚神的时代,主角(名字可由玩家输入)的漂亮的青梅竹马女友(女主角名字可由玩家输入)被BS魔神所抢,主角要透过8个STAGE,将女主角救出,并消灭BS魔神。能依靠的,仅仅是一把YY女神所赠送的Sword。一路上,受到YY女神所化身为人的女主角2号的“照顾”,并和YY女神发生了感情,主角在旅行中亲眼目睹了一些BS魔神所干的坏事,并意识到,消灭BS魔神已经不是他自己一个人的事情了,而是拯

救世界的事情。自己肩负的责任是很重的,当主角最后救出了女主角的时候,终于搞清楚了为什么BOSS不去抢别人而抢女主角一号。原因是BS魔神的力量的一半被封印在了女主角一号的体内,然后,主角就和最终BOSS决战,这个时候BS魔神已经得到了全部的力量。最后,和BS魔神决战。这里就有几个分支

●ENDING A

和YY女神的好感度大于80并得到所有必须道具,BS魔神向主角发出超必杀技“动感光波”的时候,YY女神为了自己所爱的人,替主角挨了这一下。然后就是传统感人的一些对白。END

●ENDING B

和YY女神的好感度小于80并大于60,BS魔神向主角发出超必杀技“动感光波”的时候,青梅竹马女主角为了成全主角和YY女神,替主角挨了这一下。然后就是传统感人的一些对白。END

●ENDING C

和YY女神的好感度小于60,BS魔神被主角消灭后,YY女神回到天界,默默祝福着主角和女主角。END

●角色简要说明

主角——从小受到ZZ战士训练的V剑士。属于内向型的角色。

女主角一号——和主角从小一起长大的漂亮女孩,体内存在近一半的BS魔神的能量。

YY女神——主角的守护神,在旅行中爱上主角,并化身为成人,和主角并肩作战。

BS魔神——上古的魔神,充满了统治人界、天界的野心。上一次被BT战士所封印半数能量的他被封在了某个物体体内。BS魔神终于找到了这个东西,就是女主角一号。

看完此STORY后,我不得不佩服他们策划,接下去,是游戏模式。

[Game Play]

●模式

游戏模式是俯视图ACT, 略像GBA上那个《XX狂刀》。整个世界上有4种属性, 风雷火冰。相互克制。风和雷相互克制, 火和冰相互克制。所谓克制, 主要体现在攻击力和防御力上。

●视角

考虑到GBA屏幕的关系, 同屏幕可同时出现的敌人不超过5个(同类型的敌人)。在普通模式下, CAMERA(视角)是绑定在主角身上。到有事件的时候, 允许由AI来控制CAMERA。

●角色

因为必须和整个游戏世界观相符合, 所有角色都有8方向移动、攻击、防御、死亡的基本动作, 敌人由AI控制, 普通的杂兵至少有1种攻击方式。

BOSS至少有3种行动(包括攻击方式)每种动作至少4帧。

主角必须有创攻击和魔法攻击

创攻击至少有6个连环的动作, 而且是8方向的。每个动作至少4帧。

创攻击时伴随有一定的效果, 是根据当前装备的武器而定。

魔法攻击根据当前主角所装备的道具的属性发出相应的魔法攻击。

魔法可以是攻击性的和辅助性的。说穿就是一个效果。其详细内容参见《游戏角色设定》

●LEVEL

整个游戏一共8关, 每一关都有一个BOSS把守。而BOSS本身就是有某种属性的。

当主角干掉BOSS后, 得到一个带属性的可装备的道具。是和魔法攻击有关的。

LEVEL的难度从低到高。其中1、2关属于上手关, 难度比较低, 3、4关属于提高关, 难度有大幅度上升。最后两关难度最高。难度主要体现在敌人的攻击力、防御力、关卡本身陷阱等等一些限制主角行动的因素。

游戏中有升级的系统。主角每干掉一个敌人都会有一定的EXP, 当EXP达到移动程度后, 就可以升级。升级的内容主要是主角的一些参数的调整。

看完后, 对整个策划的OVERVIEW有了一定的了解。

接下来呢, 就是针对这份策划进行技术评价。

■技术评价——主要评价那些可有可无的效果, 能否被实现。这个

游戏主要体现的是剑与魔法的世界。所以, 在魔法的效果上会有所要求。而角色动画等等, GBA应该可以轻松完成。当然效果, 必须符合GBA本身的硬件特性。说到这里想起件事, 许多策划想得到的特效如果游戏机没有硬件支持的话, 只能放弃。所谓“人有悲欢离合, 月有阴晴圆缺, 此事古难全”。如果这个效果实在是想要, 别无选择的话, 可以想办法“造假”, 比如说3D游戏中有个水面的效果, 老外喜欢要自己的编写程序的水平, 所以在硬件还没有支持这类特效的时候就抢着用软件实现。到头来80%的CPU资源全都浪费在这个华而不实的效果上。而CAPCOM这些日本公司就聪明多了, 直接在这个表面上放一段水流的动画, 问题就全解决了, 而且看起来又

好, 占用CPU也不多。日本公司的“造假”水平值得全世界的游戏公司学习。这是题外话。呵呵, 不说了。

扫清一切的技术上的障碍后, 开始写技术评价。然后就把文档交给了BOSS, 并很快得到了批准。并且定下了日程安排, 一个半月内出MOCKUP版本, 到第二个月出ALPHA版本, 调整到第三个月底前把BETA版完成。第三个月中旬完成MASTER版本。

档档档, 游戏正式开始开发喽~~~, 先别这么开心, 恶梦才刚刚开始。

[2004年X月N+1日]

早上, 小组的成员都到齐了, 3个美工、2个程序、1个策划、一个音乐。

开小组会议, 策划将人物的性格什么的都和美工说, 并且将故事的世界观告诉音乐, 而程序员则是开发游戏的引擎以及一些工具。由于引擎和工具可以直接利用以前的, 只要做少量修改即可。所以程序部分还是很轻松的。在游戏开发中搞程序就像我同事说的那样, 干实际的事都是美工和策划的, 程序员只要把工具搞定即可。哈哈。不过前提是要有现成的工具, 如果象这些没有的话, 那么程序员立刻从天堂掉到地, 准备到墙上去写“惨”字吧。哈哈, 大家的任务都分配好后, 就开始紧张的开发工作了。

做一下工具的整理, 这个游戏至少需要以下几个工具, 顺便给大家解释一下。

美工用:

角色编辑器

因为GBA本身的图像回路是基于TILE来显示图片的, 内置的几种硬件的精灵大小是无法修改的, 如果要创建自己想要的角色的大小, 而又要充分发挥GBA的资源, 一个比较好的办法就是使用组合精灵技术来实现。说简单点, 就是用N个固定大小的精灵来拼出一个合成的角色。而角色编辑器主要完成的就是这一工作。

角色动画编辑器

这个工具严格意义上来说是包含在角色编辑器之中的, 为什么要分开呢? 因为角色设计和角色动画可能是两个人分头行动, 所以将两个功能分开成两个工具这样更能发挥人力的优势。

MAP编辑器

MAP编辑器就是制作一个游戏的地图, 美工拿到策划的地图说明, 利用这个工具把一个场景给搭起来。用的就是这个工具。其间会和策划进行频繁的讨论。最后的OUTPUT就是一个场景。但是和最终场景不同的是, 这个场景里的机关角色都还没加。到此, 美工的任务就完成了。剩下的, 就是策划的事情了。

策划用:

LEVEL编辑器

这个工具样子和MAP编辑器差不多, 当美工完成了一个关的图像设计。就可以把输出的文件交给策划了, 然后呢, 策划把应有的, 存在于这个场景里的角色(敌人、NPC、或者其他一些东西)、触发器、背景音乐什么的都进行有机的配置, 利用这个工具完成最后的关卡设计。(策划, 基本上就靠这个东西混饭吃了)

音乐用:

由于GBA的官方声音播放器是MUSICPLAYER2000,所以,一些的音乐都必须符合这个东西的体系规范,就是用波表来播放MIDI音乐。除了BGM是MIDI外,其他一切声音效果,都是以WAV+MID为结构的。所以呢,音乐用的这个工具就是干这件事情,把WAV和MID组织成一个有系统的文件列表,让MP2K能直接读取。

最后,还有个发射器(Launch)

发射器是什么呢?就是把所有的数据和发射器集成后,GBA直接启动这个发射器来启动整个游戏。一般来说,发射器是整个引擎在GBA上的实体。这个东西也是必须在前期由程序员独立完成的。如果在游戏开发提出的时候,这个工具还没开发完成的话,那么……大家都别吃饭了。这个游戏肯定是开发不出的。呵呵。或许有人会问,开发发射器的时候,又不知道未来要开发什么类型的游戏,那么如何设计这个工具呢?其实在游戏开发过程中,有很大一部分的工作都是相似的。只要将这些相似的东西(功能)独立写成模块,就可以重复利用了。到新的游戏模式下来后,只要略微修改这些模块的调用方法,并且新开发本游戏特有的模块,一个新的发射器就开发成功了。这是生产效率最高的办法。(可惜国内N多游戏公司并没领悟到,嘿嘿,题外话,不说了)

呵呵,有了这些工具,开发可以算是成功了一半了!哈,今天真愉快!

[2004年X+1月N+6日——X+1月N+30日]

从今天开始的几天呢,就是紧张的开发工作了。程序员首先就要开发本游戏特有的发射器工具。而要开发出这样一个东西,就必须得把本游戏的系统设计写好。程序员只要根据策划写的说明书,将一个符合策划书中的世界,利用这些完成的模块进行有组织的拼凑、组织,并适当加入一些新的模块,一个系统的设计就算完成了。最后,系统设计是以文档的形式保存的。一般来说呢,系统设计少则几页,多则几十页。其中包括概要设计和详细设计两个部分。详细把一个世界在计算机中进行描绘。由于核心的模块都已经在前期开发完成。所以与此同时,美工和策划,音乐可以利用现成的工具独立工作。绝对不会出现大家都在等程序的情况。

[2004年X月N+5日——X月N+10日]

完成了系统设计,就到了写代码阶段了,程序员必须在这段时间内把所有系统详细设计中的内容,用代码表示出来。程序员累就累这几天而已。此时,美工在策划的“指点”下地狱似的盯着像素画。呵呵。

[2004年X+1月N+5日]

HOHO,终于!在XX小时的努力下,我们的MOCKUP版本终于出来了!!

MOCKUP版本就是阶段性评价版本。用于从程序、美工、策划、市场方面来评价这个项目还需要什么改进,变化等等。MOCKUP版本和最终的版本可以差别很大。策划完全可以在这个评价的时候提出新的想法,新的要素。可以对以前的一些问题进行及时纠正,并且,为了迎合当前市场的需要,对美工的风格进行调整,以求让这个项目变得更好。当然,程序也逃不掉。程序必须根据策划的要求,进行代码的修改。提供技术支持。开会其间,会议就成了火药库。大家都对自己对这个游戏的意见,有的意见是冲突的,就会发生WAR,僵持不下的时候,策划当消防员。

MOCKUP讨论会早上就开始了。其间,所有小组的成员都必须到场,项目经理也必须到。一般会议要开上两三天,对项目各个细节进行评价。不过,对GBA来说呢,一般MOCKUP讨论会只要开一天就可以了。毕竟GBA项目比较小嘛!

[2004年X+1月N+6日——X+1月N+30日]

今天开始,要进入项目开发的第二个阶段,ALPHA版本阶段。这段时间,大家针对MOCKUP会议提出的一些评价、意见等等,进行对游戏的修改。策划在这段时间是比较累的,得不停地调整游戏中的各项参数。美工调整整体画面的风格,力求完美。程序员针对新增的功能修改程序,同时修正游戏中的一些BUG。然后交给TESTER测试。TESTER会将某个STAGE反复测试几百遍。将所碰到的BUG记录下来。而且必须玩到能百分百重现这个BUG。BUG从种类上分,主要分画面BUG、LEVEL BUG、界面BUG三种。从程度上分,分为A级、B级、C级。其中A级BUG是最严重的,就如比死机BUG。这在CONSOLE游戏中是绝对不允许的。以前碰到一个BUG必须测试N次,才能确切重现这个BUG,这其实是比较浪费时间的。现在,大家都用摄像头来把测试过程记录下来,碰到BUG后反复看录像,以确定BUG的产生过程。

[2004年X+2月N日]

终于把ALPHA完成了。ALPHA版本和MOCKUP版本又有了很大的进步。和往常一样,进行ALPHA版本的评价讨论会。和MOCKUP会议比起来,会议轻松多了。顺便制定最后一个阶段即BETA版时期的工作任务。什么操作说明书、封面设计,等等,都是在这个时期完成的。这个过程又称之为“Polish”的过程。BETA版本和最后的发行版本已经十分接近了。画面完美(指GBA上),音效到位,更重要的是,绝对无严重的BUG。游戏顺利进行。

[2004年X+3月N日——X+4月N日]

BETA版本完成后,再经过几次的测试、修改,就生成了最终的MASTER版本。

立刻把这个版本发到NOA(任天堂美国)给他们打分,任天堂很BT,专门成立了一个叫MARIO TEAMS的小组,会对送过来的所有项目进行打分,他们也从画面、游戏性、音乐、操作这些方面进行评价,只有所有评价项目都通过。而且得和他们的《作品准则》中的N条限制不互相抵触、才算合格。这样做的目的是为了衡量控制,和学习其他公司的开发经验。于此同时,俺们自己的公司小组成员都放假休息去了,而我,已经在TGC和E9上泡论坛了。HOHO。就等“合格”通知单过来了。呵呵。万一,没有通过的话,任天堂也会退回来,然后指出哪里哪里存在问题。当然其中的所有“差旅费”“教育费”都得我们自己出。通过他们的评价,就正式得到了上市的许可,然后每份软件必须交给他们N%的“权利金”。任天堂是很贵的。

至此,一个完整的GBA游戏项目开发就结束了。50W的项目开发金所剩下的,都被当做奖金,进了小组成员的口袋。当然项目经理是拿钱最多O!。一个项目能完成,凝聚着众多开发者的努力。开发过程中的一切争执,火药,说到底都是为了这个项目好。策划、美工、程序、音效,都是项目中不可缺少的部分。大家在策划的带领下,群策群力。最后成功完成一个GBA游戏的开发。我写这篇文章的目的,在于向大家介绍一个GBA游戏的开发过程。当然实际开发过程中碰到的问题会多得多。最后,我还想说一句,GBA游戏的价值,是集集合开发者集体智慧劳动的产物,请尊重开发者,自觉抵制盗版,支持正版。



准备知识 GBA 硬件体系

GBA系统概要

CPU: GBA使用了ARM公司的退休产品ARM7TDMI，这是个32位的RISC芯片，主频是16.78 MHz，任天堂很贪婪。这个芯片N年前就淘汰了。选它就是因为价格便宜。

内部为了和GBC向下继承，集成了一个8位的CISC型芯片。

内存: 系统内存 (IRAM) 16KB
工作内存 (WRAM) 256KB
显示内存 (VRAM) 96KB
活动块缓冲 (OAM) 8Byte * 128
调色盘内存 (PAL RAM) 1KB
可以支持最大32MB (256M) 的卡带容量

显示: 使用了2.9英寸 TFT LCD (隔行显示)
这个显示器的分辨率是240x160
最大显示32768种颜色。
GBA支持4种显示系统 (后面详细说明)

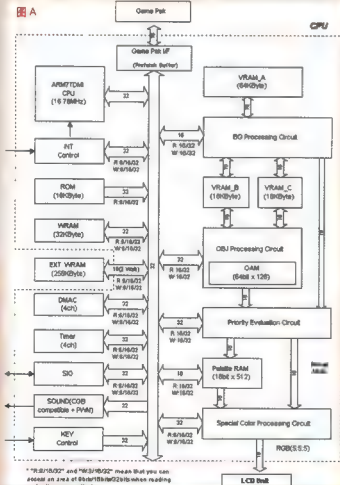
声音: 4个简谐波道
2个PCM直接声道(都是8位的)……

通讯: 8位, 32位串行通讯

以上就是GBA的硬件组成。除了WRAM外，所有硬件都被集成到一块芯片内。为什么呢。为的还是节约成本。

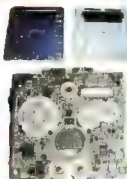
以上介绍有些地方稍微专业了点，不过没关系，后面有详细解释。

图A



GBA是个手机游戏设备，这地儿人就知道。

我们现在来了解一下GBA游戏设备的硬件，看看它是由哪些零件组成的。



现在附一张GBA的硬件体系图，大家看一下即可更清晰地了解它的构成。(见图A)

GBA的显示模式

GBA有6种显示模式，MODE0~5，其中0、1、2被称为TILE模式，3、4、5是位图模式。

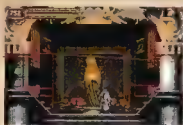
补充知识

几个名词：TILE方式、图层、调色盘、双缓冲。

■TILE方式：

早期，计算机的硬件十分昂贵，特别是内存，简直就是天价。但是，在屏幕上显示一张图片，必须花费大量的内存。要使最小的代价作出最漂亮的画面，这是矛盾的核心。怎么办呢？后来人们研究了一组图像规律，发现一张图片内有许多地方是重复的。如果将这些重复的画面用一个子图（TILE）代替，不就可以大大节省内存了吗，而且画面也不会有损失。

如图：2个地方只是方向不同而已。内容是一样的。



这就是TILE方式，整个画面用排列后的TILE数据和与之对应的MAP数据来描述。

其中MAP数据就是画面的对应位置使用TILE的索引编号，和一些其他数据，包括调色盘索引和横向纵向翻转。一般TILE都是正方形的。GBA中，TILE的大小是8x8。

■ 调色盘

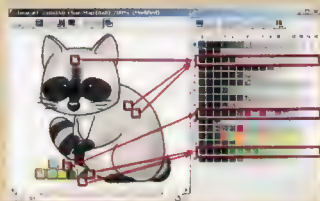
相信大家都玩过MD和SFC吧,为了让画面看起来都富有立体感,就必须使用图层的技术。简单的说,就是几个图片的叠加,来表示一幅画面。这和PHOTOSHOP里层的概念是一样的。叠加是一个动态的过程,是由硬件完成的。

■ 调色盘

一幅画面是由不同颜色的像素构成。一个颜色,是由红绿蓝(RGB)三元色组成。所以一个颜色信息,必须包含RGB三个值的信息。

那么如果3个字节表示RGB信息,一幅256X256的画面,将消耗 $256 \times 256 \times 3 = 192\text{KB}$ 的空间,这实在是太大了。为了节省空间,我们引入了调色盘技术。什么是调色盘技术呢?就是把画面内所有的颜色排列在一个调色盘里。然后,对应的像素使用调色盘的索引号。256色图片,一个字节表示1个像素。16图片,一个字节表示2个像素。

如图:



这样,原来的256X256的画面如果按照256色的话只需要占用 $256 \times 256 \times 1 + 256 = 64.25\text{KB}$ 就可以了。如果是16色的话,只要 $256 \times 256 / 2 + 16 = 32\text{KB}$ 就可以了。

■ 双缓冲

双缓冲的存在,就是为了解决画面闪烁的问题。一个闪烁很厉害的画面,在游戏中看起来是很“痛苦”的,可想而知,一个3D游戏在运行的时候,屏幕像个25Hz的日光灯那样闪烁,将会是个啥样子。以前,人们以为是显示速度不够快,导致闪烁的。但是当充分提高了显示速度后,闪烁还是存在,这证明了一点,显示速度不是闪烁的根本原因。那什么是根本的原因呢?后来,终于找到了闪烁的根本原因。原来计算机显示一幅图像,是用扫描线的方式,来显示的。而显示一幅图片,需要一个周期的扫描线来完成,就是我们看到的图像。如果有N个图片,那么需要N个周期来完成。这样的过程完全被体现现在了显示器上,让我们看清楚。由于速度很快,就发生了闪烁。这是根本原因。怎么解决呢,唯一的办法,就是把所有要显示的图像先写在一个缓冲区里,这个缓冲区是一个显示屏相同大小图像。等所有图像都画完了,就把这幅图片一次性写到屏幕上,那么扫描线一个周期就完成了这个图像帧,消除了闪烁。这就是双缓冲。

嘿嘿,补充知识完毕。建议彻底理解。我们进入正题。

GBA的显示空间

GBA的显示空间,VRAM,上面说了,是96KB,其中,在TILE方式下,用于显示图层的是64KB,另外32KB用来显示精灵(OBJ)。整

个用于图层(BG)的VRAM被分割成4个TILE段。或者被分成32个MAP块,每块是2KB。也就是说每个TILE段-8个MAP块。这是很重要的概念。

我们来计算一下,这些内存可以存放的TILE数量。

如果TILE是16色格式的,那么一个字节可以包含2个像素。那么对于8X8的TILE,需要花掉 $8 \times 8 / 2 = 32$ 个字节。这样,VRAM的64KB就可以存放 $64\text{KB} / 32 = 2048$ 个16色TILE。

如果是256色格式的TILE,那么一个像素对应一个字节。由上面的公式可以得到,VRAM的64KB可以存放1024个256色TILE。

TILE方式

GBA的MODE0、MODE1、MODE2都是基于TILE方式的。

在GBA硬件上支持的图像模式中,如果从颜色的角度,可以把图层分为16色图层和256色图层两种。其中,值得注意的是一个16色图层的每个TILE都是16色格式,每个TILE可以对应于不同的调色盘。这些调色盘的数量不超过16个。

■按照性质,可以分为非旋转图层(TEXT)和可旋转图层(ROTATE)

其中非旋转(TEXT)图层可以是16色或者256色。

而可旋转(ROTATE)图层必须是256色。

MODE0由4个非旋转(TEXT)图层组成,是普通游戏里用的最多的模式。

硬件上支持的大小从256X256到512X512。

MODE1由2个非旋转(TEXT)图层和一个可旋转(ROTATE)图层组成。

其中可旋转(ROTATE)图层支持大小从128X128一直到1024X1024。

MODE2是由2个可旋转(ROTATE)图层组成的。

这里列个表,让大家容易理解。

显示模式	图像属性		一个图层可访问的TILE数量	调色盘元素数量
	是否可以旋转	图像大小		
MODE0	不可	256 x 256 to 512 x 512	1024	16/16个 256/1个
MODE1	不可	256 x 256 to 512 x 512	1024	16/16个 256/1个
	可以	128 x 128 to 1024 x 1024	256	256/1个
MODE2	可以	128 x 128 to 1024 x 1024	256	256/1个

位图模式

GBA硬件上支持位图模式,这是怎样一个模式呢?简单的说,就是一个以点阵的方式,来表现整体图像的格式。

■硬件上分3个位图模式,分别是MODE3、MODE4、MODE5。

MODE3这个模式支持32768种颜色,是个高品质模式,大小是240X160不支持双缓冲,所以不适合用于有高速运动的图像。一般用于厂商的LOGO或者人物CG特写等。

MODE4这个模式使用256色,大小是240X160,支持双缓冲。这是个伟大的模式,和以前DOS下的MODEX有点类似。可以很方便的画点、画线,很多GBA真3D游戏,像<疯狂TAXI>,就是使用了这个模式。而GT赛车,FZERO不属于真3D游戏的范围。

MODE5这个模式也支持32768种颜色,可惜大小只有160X120,支持双缓冲。在我见到的GBA游戏中(0号到1300号)极少有游戏使用这个模式。不过几个老外小组做的DEMO是用这个模式来SHOW他们的3D引擎的(虽然很烂)。

显示模式	位图属性			双缓冲	支持的色彩数量
	是否可以旋转	图层	大小		
3	是	1个	240X160	否	32,768
4	是	1个	240X160	是	256
5	是	1个	160X128	是	32,768

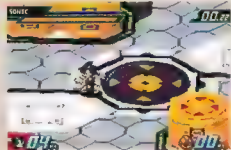
GBA的精灵系统

GBA是个神奇的机器。若用了这些硬件模式，可以用软件做出一些原本没有的模式。我这里简单介绍一下：

MODE7模式 相信大家玩过GBA上的FZERO吧。是不是觉得这个3D的画面很不错呢。其实，这个画面是活用了MODE7模式。大家看到的3D效果是用那个旋转拖图层模拟出来的。这个技术在SFC上就被用到。是个很著名的模式。

MODE8模式——这个模式支持32768种色彩，有240X160大小，支持双缓冲。很厉害吧，这个模式利用了GBA充裕的工作内存，来充当一个缓冲区，与显示内存配合来实现双缓冲。毕竟这是软件上的模拟，再加上工作内存到显示内存的速度不快，所以这个模式也不适应高速运动的图像，不过在AVG游戏等有着很大的应用范围。比如帽子摩版的GBA游戏《X》，和几个XGAME，MODE8让画面表现出了很高的水准。

MODE9——这个模式，暂时就称MODE9吧，因为还没有明确定义。最近，SEGA出了个游戏，《SONIC BATTLE》强烈推荐去玩一下。战斗的时候，画面看上去像全3D的，如图：



实质上这个模式是MODE7的两层可旋转拖图层，配合精灵配合活用的结果，效果是相当不错的。

其他模式

什么是精灵系统呢？

小日本管这个精灵系统叫做OBJ。早在20年前，雅达利盛行的時候，是没有这个概念的，所以，游戏机为了显示一个会运动的图像时，必须花费大量的资源，去重复绘制这个图像，这对于当时的硬件来说是一笔不小的时间开销。正因为这样，游戏机的显示系统变的十分低效。任天堂推出的FC彻底改变了这一切。FC首次使用硬件支持精灵系统。从那以后，游戏显示系统变的高效而丰富。可以有大量的活动图块在屏幕内高速运动而不降低游戏速度。比如说射击游戏中的子弹和飞机，ACT游戏中的角色等等。最初的FC只支持同屏16个精灵系统，后来随着技术的发展，几乎所有ARC基板上都支持了这个精灵系统，而且同屏数量在不断增多。最后，在PS上支持的精灵系统数量达到了同屏4000个。SONY曾经在E3发表PS的时候为了炫耀这个机器，特别做了段演示，大致就是一个ACT的主角在林子里面来跳去，对碰到的一切物体都有对应的物理效果，比如碰到树干会有树叶飘下，掉到地面上会有小石块弹起。这在当时都是十分令人震惊的。这也同PS强大的精灵系统支持分不开的。

在我们的GBA硬件上，支持最多128个规定大小的OBJ同时出现，这当然无法于PS比，但是对于一个小屏幕的掌机来说已经足够了。

GBA的OAM

GBA的所有OBJ数据都被保存在一个叫做OAM的硬件内存中。硬件就直接控制OAM中的内容，并且在屏幕上显示。一个OBJ数据中包含了众多信息，包括这个OBJ在屏幕上的位置、大小、形状、优先级、翻转、旋转、放大、缩小等等。

还记得吗？VRAM中有一部分是被用于OBJ的。所有的OBJ要表达的内容，都必须放在这个缓冲区内。硬件上GBA对这个缓冲区的管理有两种方式，1D和2D，其中1D方式就是将整个OBJ VRAM看成一个容器，所有TILE信息都直接存储在里面，然后OBJ数据的像素信息就从某个位置去“取”。存储的管理方式是线性的。

2D方式将整个OBJ VRAM看成一张贴图，OBJ需要哪里，就从这张贴图上面裁减一个和自己等同大小的区域下来。显示到屏幕上。

组合OBJ

GBA的OBJ组合有128个，如果对这些资源有个比较好的管理机制，可以让画面产生十分绚丽的效果。其原理就是将几个OBJ按照一定顺序拼成一个大的角色。这个效果在KONAMI的《恶魔城》中被广泛运用。GSUB完全支持组合OBJ。

其他模式

前面已经说了，在GBA硬件上支持4种特效，窗口特效、色彩特效、FADE特效、和马塞克特效。

现在来详细说明一下。

窗口特效

我想，每个人家家里都有窗吧。想想窗是干什么的？从里面往外面看，能看到外面。（废话）不过能看到的范围是有限制的，这个限制就是这个窗大小的范围（你把头伸出去看不算）。

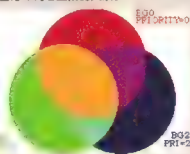
GBA上就有这个效果，从一个图片里开一个窗，看到后面一层的图像。如图：



可显示区域被硬
0限制住了。

色彩特效

色彩特效又被称为ALPHA特效。就是两个不同的颜色叠加后，变成第三种颜色的特效。这个特效被广泛应用于游戏中，比如光芒、透明效果等等。都是用这个做出来的。色彩特效使用的好坏，和整体的画面好不好有最直接的关系。



如图，红色的圆和蓝色的做色彩特效，变成了粉红色。由于GBA无法同时对3个颜色叠加做色彩特效。所以，中间的无法形成红、绿、蓝叠加的颜色。

FADE特效

这个特效是直接控制某个图层的明暗效果。FADE特效分为FADE IN和FADE OUT。如果是由亮变暗，那么就是FADE IN，如果是由暗



FADE IN



FADE OUT



变亮，那么就是FADE OUT。最暗是全黑，最亮是全白。这个FADE特效被普遍使用于游戏、电影中，比如换镜头、场景结束，等等，如果你留心的话，可以在几乎所有GBA游戏中发现这个特效。如图：

■马塞克特效

顾名思义，就是像墙上的马塞克那样的一块一块的效果。这个效果从SFC时代就有了，当时真的是令人震惊。如图：



马赛克效果一



GBA的声音

GBA硬件上有4个波形发生器和2个采样声道。我们在游戏里听到的声音都是从这些设备中发出的。

这些设备是干什么用的呢？我来介绍一下。我们能听到的声音，都是由于空气的震动所产生的。这些震动传到我们耳朵里，与耳膜发生共振，我们的大脑就接收到了这个信息，换句话说，就是我们听到了这个声音。所以说，声音就是震动。震动如果用设备记录下来，时间轴上我们能看到的就是一些波形。那么我们换个角度来说，如果有个设备能产生这种波形，那么声音也会被同时产生。我们就能听到这个声音了。于是就有了波形发生器和采样声道。

■SOUND1~4

是GBA本身的4个硬件波形发生器，可以根据不同的输入参数，来播放不同的声音。一般SOUND1~4在游戏里用在效果音上的比较多。比如尖锐的人叫声（汗）、爆炸声等等。由于其中SOUND1和SOUND2是和GBC兼容的。所以，一些有GBC制作经验的厂商拿这两个设备也用来播放BGM。效果嘛，还是不错的。

■直接采样声道DIRECTSOUND A/B

这两个声道是用来播放采样声音的。就像我前面说的那样，直接

把自然界的声音录下来，保存，用的时候直接通过这两个设备播放，还原真实的声音。

■关于游戏中的BGM

由于直接采样声音保存成采样文件是很占空间的。至于计算步骤我就不多说了。所以会出现诸如MP3、OGG等等压缩格式，来保存空间。可是GBA只支持无压缩的采样输出。这样的话，一首2分钟左右的音乐采样都要20MB左右，相当于160M。这实在是太巨大了。就算目前流行的128M卡都挡不住。那么游戏里的BGM远远比2分钟时间长，这又是如何实现的呢？答案很简单，MIDI+软波表组合。MIDI记录了音乐的五线谱信息，采样保存了所用到的乐器的采样，这样一来，一首2分钟左右的音乐，就缩成了几百KB。而且播放起来和真实采样的效果相仿。空间却少了很多。厉害吧。说到这里，不得不提一下GBA开发库中包含的VP2K播放器，这真是个伟大的播放器，由任天堂开发，用来实现播放MIDI+软波表的功能，只要自己配置好采样表，和所需要的MIDI文件，就能在GBA里播放。音质取决于所配置的采样信息。目前几乎所有的商业游戏都是用MP2K来播放BGM的。几乎已经成为了GBA开发的标准播放器。例子在OSL B里有。如图，红色的调和蓝色的调色彩特效，变成了粉红色。由于GB

总结

HOHO，说了那么多了，最后我们总结一下GBA的开发。

主要是硬件方面，CPU应该说是比较慢的，相对于现在的主流PC而言，不过，开发GBA上的2D游戏来说，是足够了，况且价格很便宜。GBA内置的2D渲染硬件，是所有GBA游戏画面的基础，GBA内置的4种特效，是所有在GBA上特效的基础。从这点来说，GBA的2D画面比起以前的SFC、MD来说，还是可以的。内存上由于只有32KB，显得小了些。不过幸好有256KB的外部内存作为后盾，否则，GBA上的游戏会少很多。就从硬件的角度，可以看出任天堂在这个方面果然是经验丰富，几乎绝大多数2D游戏能用到的，都有硬件支持。这给所有开发者带来了极大的方便。更让玩家在掌上得到了很多惊喜。

最后，听说任天堂的新主机DS为了抗衡PSP也快出来了，真是希望能早点看到两家公司竞争的局面，更希望能在新的主机上体验到全新的感受。



Gold



Silver

ゲームボーイライト

GAME BOY® LIGHT

任天堂说要有光

于是掌机就有了光



GAME BOY LIGHT

口袋妖怪 全宠战术 特大号



前言

《口袋妖怪》系列游戏之所以百玩不厌、长盛不衰，就在于其千变万化的实战。如何合理地为精灵搭配招式，如何利用辅助技能使精灵在对战中百战不殆，是这篇文章研究的重点。国外对口袋妖怪对战方面的研究很多，尤其以rsbot为代表的网络对战，其中的许多玩家已达到“炉火纯青”的地步，而国内目前基本上还是一片空白。因此，如果你想成为一名真正的口袋高手，一定要掌握每只精灵培养和对战技巧，就且听下文的详细分析吧！

文/口袋妖怪网: koflover

厂商: NINTENDO	发售日: 2002.11.21
类型: RPG	价格: 4800日元 其他: 对战线

阅读本文前 请注意 以下几点!!



一

本文基础是建立在口袋网络对战平台rsbot上，

供口袋妖怪玩家作为培养和对战的参考，其中基本术语语见《掌机迷》以前的文章，在这里为节省篇幅不做赘述。本文所列的例子全部建立在双方能力的最佳理想状态，即努力值个体值全满且级别为100，不包括性格方面的修正。

二

本文按照新图鉴顺序几乎介绍了001-386的全部精灵，其中No.1-No.202号为《口袋妖怪红宝石蓝宝石》版中的精灵，No.203-No.386将出现在即将发行的《口袋妖怪火红叶绿》版中（图鉴中精灵的序号以新作中“全国图鉴”的顺序排列），届时我们将在第一时间把分析成果刊登出来和大家共同探讨。

三

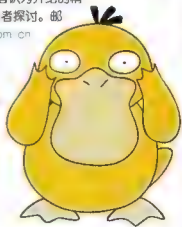
绝大多数未进化的不再重复介绍。另外，一些对战价值稍弱的精灵亦没有包括在内，如果读者认为这些精灵有可取之处或者认为介绍的精灵不够全面详尽，欢迎来信和作者探讨。邮箱地址: xoflover99@yahoo.com.cn

四

本文版权归《掌机迷》和口袋妖怪网www.pmgba.com所有，在未征得上述两家许可之前，谢绝转载。

五

星★表示该精灵的作战能力和推荐度，☆表示半星。



003 叶针蟻

SCEPTILE ★★★

HP 115 / 151

Leafy leaves on SCEPTILE's body are very sharp and toxic. This PLANT is very acidic. It burns all over the...

宝可梦中少有的毒属性、速度特攻均属上乘，但物防是最大弱点。飞、虫、毒属性的技巧就能给它造成严重伤害。特防稍好一点，这样面对拥有水系技巧的水系精灵还算有一定优势。

强攻型：以3攻击+辅助为基本方针，叶针必备，偶尔能够考虑亿万吸取；剩下两个技巧为双屏障，龙爪、觉醒火、地震中选择两个使用。

辅助技巧可考虑睡觉+催眠果，配合高速度能够在危机时刻迅速转化为安；追击威力稍低，但效果超群，用于解决战场的残余更为好用；莽撞无相对方防御，而且对付岩，效果一样的好，只不过不过好防御；寄生种子吸血作用不错，配合钉子效果更好。

2攻击的万针不开热门，多是结合队伍而产生的战术。除了上述技巧外，辅助技巧也可考虑神秘守护、着迷、分身、剧毒等等。

下毒型：剧毒一般普通，使用种子的话最好配合钉子，另外3招多是保护、亿万吸取、追击、毒真降低、追击可以解决中毒后想逃走的手，不可不备。

大天气：晴天、太阳光、觉醒火基本是必备，所以要求训练员必须仔细挑选适合觉醒火的品种，最后一招多考虑睡觉+催眠果。

006 火鸡斗士

BLAZIKEN ★★★

HP 122 / 151

Blaziken's flames are very hot. It can burn its enemies with its attacks.

两攻击，但是其他能力平平，因此不够可靠。而且两攻并不同时发挥威力，因此有点鸡肋。但综合评价是不错的，主要就是优秀的技巧和多变的战术它的战术相当灵活，大致为以下几类：

全攻型：属性是广泛的打击面，适用于对付多变的辅助队伍。大火、升天、地震、毒、最后可考虑觉醒冰/草，克制属性之多一技之长。不方便选择觉醒力的话，可考虑岩崩。

大火+觉醒燃烧殆尽是一个变化，剩余技巧选择地震、升天、岩崩，道具可考虑下降低力属性的白面包。

气合拳型：气合拳由使用威力惊人，为了保证顺利发动，着迷、虚张声势、追加麻痹效果的麻痹力量选择12个使用，另外，病情况保留岩崩或者觉醒冰来应付对方不备+气合拳的精英，反本能威压对手从而让气合拳成功发动，也是个不错的选择。

岩崩型：即使对方是经验丰富的高手，若没能及时应付也有灭顶之灾。忍耐+起死回生+燃烧殆尽基本必备，道具选择速度道具，为了让自己的自己能够先手攻击，剩余的技巧不用拘泥，根据其他战术做出选择吧。

会心型：气、切、火、花、龙、上道具选择点穴，运气只要稍好一点就相当可怕，最后一个技巧可选择升天、龙、会心率同样也有25%。

此外还有几个变化：龙、火、花、龙、龙、剩下的可选择晴天或者晴天、忍耐、气、火、花、龙、起死回生、起死回生若会心更为可怕，燃烧殆尽

+忍耐、气、切、断、战术极端所以使用较少，野性上升+气、切、断、升天、龙、在会心基础上攻击更强。

强化型：野性上升必备，另外常选择升天和岩崩，最后一个技巧可选择火系招，或者睡觉+催眠果。

一种变化是野性上升+岩崩、地震、忍耐、起死回生，道具选择道具，更加可怕。

捕快型：火焰高龙虽然攻击和命中差，但是命中后为2万5回合不能入场，且每回合还有16的伤害。捕获对象通常都是打击自己效果不佳的精灵，以最小代价打击对方，起到场长拖延的作用。攻击更灵活，参考其他战术。

大天气：由于仅仅得到水系技巧的威力加强，因此战术很独立，但胜在灵活。选择燃烧殆尽必须携带白面包，选择火系技巧必须配合水系和道具焦点道具，选择忍耐就要解决速度问题，通常情况使用的火焰喷射、大火火因为缺乏特点而不是首要选择。

这里给出一个配置参照：忍耐+燃烧殆尽+气、火、升天，自然不足取，但是连续搭配除晴天外任意一个技巧而采取相应的变化，就是一个犀利的水系战术。

009 大水怪

SWAMPERT ★★★

HP 150 / 151

Swampert's water is very strong. It can burn its enemies with its attacks.

耐久相当的好，攻击也算不错，弱点只有草系而已。不过速度差，特攻也只是水系pm的水准。和种特点都让人怀念卡比，是在对战时的大热门，真是强就一个字。

强攻型：一般采用2攻击+2辅助，一般来说是强消耗。攻击技巧地震必备，剩余一个从催眠、瓦割、空元气、冲浪中选择，辅助技巧中诅咒+睡觉是热门技巧，相当厉害。另外，镜面反射可以反克草系技巧，尤其是对付付了亿万吸取的非草系pm，新陈代谢+睡觉可配合空元气；攻击兼威压的岩石作用不小。莽撞作用不够理想，多半需要克制使用。

单攻击技巧更为可怕，很符合它消耗的作风。攻击技巧地震或者催眠，剩余3个辅助技巧变化更多。这里推荐两个黄金组合：催眠+诅咒+分身或者是镜面反射+睡觉+剧毒，配合钉子使用效果突出。

扁扁型：大水怪有足够的耐久承受对方非草系的强力攻击，加上睡觉和催眠辅助的辅助，消耗掉对方强招的pm不是什么难事。这对于以后的战斗非常有利。攻击技巧多选择pp，附加麻痹效果的秘密之力，对于岩龙鬼亦考虑地震。睡觉必备，剩余招推荐用冲浪、分身，消耗作用很强。保护用来恢复作用更大，尤其是应付付了亿万吸取和龙能的非草系pm，隐蔽性很强，非保护下不能奏效。遇到这些和草系精灵好能避二吉。

捕快型：流冰必选，考虑龙能捕捉的对象，攻击技巧冰龙（打击龙多龙龙的精灵），瓦割（打击重要非草系和巨甲），冷冻光（打击冰龙龙龙），选择12个，睡觉必备。另外，有条件还可以考虑诅咒或者冰球，辅助对方弱项争取强化时机。

下毒型：谷之又谷的配招，剧毒+保护，剩下可考虑剧毒、睡觉、剧毒（禁止对方睡觉解毒）、流冰。气合拳和分身也有人使用。

011 恶魔犬

MIGHTYENA ★★★

HP 100 / 151

Mightyena's claws are very sharp. It can burn its enemies with its attacks.

各项能力平均，平衡物及速度。特性不错，相当于间接提升自己的物防，并且可以直接间接对方的白面包。

它的战斗方针就是辅助，多进行无序的游击战，从而更大幅度地发挥特性的作用。另外本身的属性也是一面盾牌，可以在一定程度上保护自己的毒系和格斗系精灵。

配招多以3辅助为主，攻击技巧推荐追加麻痹效果的毒牙，或者追加麻痹效果的秘术之力。别的技巧一般不常考虑，包括本属性的技巧双屏障。

辅助技巧虚张声势、挑衅、迷茫、打哈欠都可以强迫对方入场并破坏对方的combo，配合睡眠效果更好。保护不但能配合剧毒补血，而且和前面几个技巧搭配效果不错。剧毒也可以考虑，直接和毒系搭配，不过它耐久有所不足，并不是十分可靠。如果道具携带睡眠果，那么可考虑剧毒+睡觉。

除速度外能力更加不逊，特性更是在战斗中没有任何作用。但为还价还不错。不过原因还是不错的技巧。因此精灵的实力不是仅仅看能力本身，更重要的是在于战术技巧。

它可以学到恐怖的技巧腹藏，使用该项战术操作良好的话能够给对方带来极大威胁，是队伍中的优秀奇兵。不过腹藏后损耗一半pp实在太危险，因此需要用替身来保护自己。根据对手的不同，所采取的战术方针会有所变化，下面分开展开详细介绍。

对于一般的高攻击精灵来说，一次攻击就能轻松干掉对方的替身，因此比起使用腹藏外引。首先需要抓住对方的空当，比如使用麻痹降低对方的物攻迫使其换人或者让队友先集火对手后自己上场，在对方无防备时使用腹藏，剩下的就是不断的使用替身让自己pp降到最低点（绝招时可以有自己pp为6的倍数多），这样反复的替身一被打后自己可以剩下1，另外最好能携带道具速度果，这样发动后速度能有430多，除了忍者精，霹雳精，迦夜西斯科的基本上都没有可能超越它，一切做完后，就可以用无情的重死挣扎来秒杀对方全队了。

即使对方水平很高，稍有不慎也无法应付。配招推荐：腹藏+替身+重死挣扎+剧毒或者腹藏+重死挣扎+替身+影球。影球是用来应付对方的鬼系系的。

如果面对的并非强攻的精灵，就不用采取腹藏的替身挣扎。毕竟简单的下毒、沙暴、先制攻击就能轻松破解这些战术。但由于对方施加的攻击压力不小，因此需要更加从容地准备。攻击技巧必选高威力的腹藏，102的威力加上修正修正也相当厉害，必杀技自然也是腹藏+剧毒。另外根据情况保留应付鬼系的影球，或者保留10万伏特+雷电应付负责电击的路甲，保留睡觉。

013 恶魔兽

LINOONE ★★★

HP 100 / 151

Linoone's claws are very sharp. It can burn its enemies with its attacks.

除速度外能力更加不逊，特性更是在战斗中没有任何作用。但为还价还不错。不过原因还是不错的技巧。因此精灵的实力不是仅仅看能力本身，更重要的是在于战术技巧。

它可以学到恐怖的技巧腹藏，使用该项战术操作良好的话能够给对方带来极大威胁，是队伍中的优秀奇兵。不过腹藏后损耗一半pp实在太危险，因此需要用替身来保护自己。根据对手的不同，所采取的战术方针会有所变化，下面分开展开详细介绍。

对于一般的高攻击精灵来说，一次攻击就能轻松干掉对方的替身，因此比起使用腹藏外引。首先需要抓住对方的空当，比如使用麻痹降低对方的物攻迫使其换人或者让队友先集火对手后自己上场，在对方无防备时使用腹藏，剩下的就是不断的使用替身让自己pp降到最低点（绝招时可以有自己pp为6的倍数多），这样反复的替身一被打后自己可以剩下1，另外最好能携带道具速度果，这样发动后速度能有430多，除了忍者精，霹雳精，迦夜西斯科的基本上都没有可能超越它，一切做完后，就可以用无情的重死挣扎来秒杀对方全队了。

即使对方水平很高，稍有不慎也无法应付。配招推荐：腹藏+替身+重死挣扎+剧毒或者腹藏+重死挣扎+替身+影球。影球是用来应付对方的鬼系系的。

如果面对的并非强攻的精灵，就不用采取腹藏的替身挣扎。毕竟简单的下毒、沙暴、先制攻击就能轻松破解这些战术。但由于对方施加的攻击压力不小，因此需要更加从容地准备。攻击技巧必选高威力的腹藏，102的威力加上修正修正也相当厉害，必杀技自然也是腹藏+剧毒。另外根据情况保留应付鬼系的影球，或者保留10万伏特+雷电应付负责电击的路甲，保留睡觉。

即使对方水平很高，稍有不慎也无法应付。配招推荐：腹藏+替身+重死挣扎+剧毒或者腹藏+重死挣扎+替身+影球。影球是用来应付对方的鬼系系的。

如果面对的并非强攻的精灵，就不用采取腹藏的替身挣扎。毕竟简单的下毒、沙暴、先制攻击就能轻松破解这些战术。但由于对方施加的攻击压力不小，因此需要更加从容地准备。攻击技巧必选高威力的腹藏，102的威力加上修正修正也相当厉害，必杀技自然也是腹藏+剧毒。另外根据情况保留应付鬼系的影球，或者保留10万伏特+雷电应付负责电击的路甲，保留睡觉。

即使对方水平很高，稍有不慎也无法应付。配招推荐：腹藏+替身+重死挣扎+剧毒或者腹藏+重死挣扎+替身+影球。影球是用来应付对方的鬼系系的。

如果面对的并非强攻的精灵，就不用采取腹藏的替身挣扎。毕竟简单的下毒、沙暴、先制攻击就能轻松破解这些战术。但由于对方施加的攻击压力不小，因此需要更加从容地准备。攻击技巧必选高威力的腹藏，102的威力加上修正修正也相当厉害，必杀技自然也是腹藏+剧毒。另外根据情况保留应付鬼系的影球，或者保留10万伏特+雷电应付负责电击的路甲，保留睡觉。

睡眠果来迅速恢复HP，保留弱队来赶走对方场上的岩钢鬼并且使其再次受到膝盖打击。比起一般的缓攻精灵，拥有替身的它可以从容应付异常状态和自暴的威胁。这是无可伦比的优势。

按Reset上的尖头键可以学会的NKG级(Pokemon box)的新招式**精神冲击**，让其实力进一步上升。

六 021 海时鸭
LUDICOLO ★★★★★



属性比较不错，弱点集中在物理攻击，且特防较高，对水系有绝对的压倒优势。对于肆虐的水系攻击来说，是良好的盾牌。对于地面系攻击也有一定的抵御效果。本身回复能力较强，因此损失的HP很容易补回。仅凭这一点，它的评价就不会低。


按照特性不分为大数两种主流战术。

攻击型：特性选择轻快。除雨外，攻击技巧必须水压、冲浪、冷冻光、亿万吸取、八卦斩选择1~2个使用。技能如果有空位，还可以考虑寄生种子或者光合作用(雨天请不要使用)。

消耗型：特性选择摄梦。攻防兼备，保护肯定必不可少，剧毒和寄生种子择一使用。最后的技巧选择沼泽水或者亿万吸取，加上剧毒，每回合回复量可观。采用寄生种子的话，还是最好有撒播。

以上是两种简单实用的主流战术，搭配两队友的话，它也可以担当辅助角色，求雨和冲浪常常一起考虑。剩下的技巧可考虑寄生种子，秘密之力，盗梦+睡觉(费得睡眼果)。对特性没有过多要求。

七 024 本天狗
SHIPPY ★★★★★



住，因此造成弱点多，且两防也不够理想。其余能力还算不错，没有别的不足了。不过由于它本领威感力高达500的大爆发，本身物理攻击和恢复也有100之多，因此评价还是不错的。

特性由于还是2选1，因此战术还需要分开讨论。


天气型：特性叶绿素。晴天必备，攻击技巧视情况选择阳光烈焰或者觉醒火。光合作用在晴天中效果最佳，且具备速度优势时使用相当方便。最后一个技巧当然需要爆发，一下打死大多数不是岩、钢、鬼系精灵不成问题，且有速度优势时体力不足时使用相当方便。当然对于有可能采取换岩钢鬼或者使用保护来免疫自暴，那么在正确估计了行动时机就可以使用光作用和及时回复体力，保证把对方天气看穿。

下毒型：特性叶绿素。相对于它的特点来说，不适合用毒来致死对方，倒适合下毒并且制造有利天气给队友。剧毒+晴天+光合作用必备，最后一个可选择保护或者大爆发。大爆发结合光合作用方法同上。

强攻型：特性早起。结合特性自然少不了睡觉。睡觉比阳光作用来说不仅仅是pp多，而且能够解除异常状态。剩余技巧视情况可考虑攻击或者攻击+辅助。攻击一般是催眠+影球+夜袭，偶尔也可以用下毒技巧神通力，亿万吸取，燕返，临阵等。2选1的话除了以上的攻击技巧，

剩下的一个辅助技巧可留虚张声势，下马威，岩石封，大爆发、健忘、寄生种子等等。由于双高防差，因此辅助技巧不宜过多而重其主。值得一提的是大爆发，在没有速度优势时使用更具隐蔽性，就像金钢钻的自爆一样。

八 026 大云雀
SWELL ★★★★★



速度一流水准，攻击水平中等，但其能力就差了些。不过攻击和特性方面还有可圈可点之处，因此综合评价还不错。

上进型：这是它最具特点的战术，也是它能够获得这种评价的主要原因。技巧空位正在异常状态时威力达140之多，加上属性修正就有210，而且此时上进特性发动，物攻为1.5倍，则造成的伤害就相当惊人。它的极限物攻是295，上进后约443，使用威力高达210的空气气，具伤害程度几乎可媲美爆炸使用的最强火。异常状态中烧伤的反击击痛，麻痹时速度减半，对攻击能力还是有一定影响，但是中毒对战斗力毫无影响而能激发其潜能，所以我们需要的是异常状态就是中毒。

当然对手也不是傻瓜，不会随随便便对它下毒，所以我们需要通过一些手段来让它进入中毒状态。当对方使用下毒的精灵时，换它上场即可进入中毒状态。对方万不得已不及了，所以它的一个重要作用就是作为**低耐异常状态的盾牌**！

某些战术的精灵极为害怕异常状态，比如忍耐战术，腹鼓战术。大云雀的存在对于他们来说是一个互补。

另外，对于同步率特性的对手，直接对它下毒就可以让对方也成功中毒而进入“暴走”状态，而且对力量乏力也应付。

大概讲一下所需要的配招。


空气必备，此外为了在暴走后解除异常状态(多是有生命危险的中毒)，新陈代谢或者睡觉+催眠果是非常重要的。

剩余还有两个技巧，一般需要一个本属性技巧或者攻击者打击岩系的钢翅膀。此外，奔撞在自己中毒体力不足时可以作为给对手的最后一“礼物”；剧毒的不足上面已经提到；最后一焦点拍片也是不错的选择，空气气有25%的命中率，会心后威力更加惊人。

下毒型：比起上面的战术来说不是主流，但效果也算可以。耐久差但弱点不多也可以一用。剧毒+保护+飞天剑，且速度优势让它可以更容易发挥这个保护的威力。剩下的技巧选择睡觉+催眠果，或者是奔撞+剧毒，合理掌握的话还是不错的。

下毒型：比起上面的战术来说不是主流，但效果也算可以。耐久差但弱点不多也可以一用。剧毒+保护+飞天剑，且速度优势让它可以更容易发挥这个保护的威力。剩下的技巧选择睡觉+催眠果，或者是奔撞+剧毒，合理掌握的话还是不错的。

九 028 黄雀
PELIPPER ★★★★★



属性其实还算不错，除了电4倍的弱点，只剩下水2倍，但它防御较高，且杀伤力强的岩系精灵基本上都怕。所以可以忽略掉这个弱点。根据其能力，消耗战比较适合。本身攻击强度不高，但达到了水系的一般水准。战术一般就是消耗+攻击为主，辅助技巧较少不可谓。

配招中冲波必备，水压由于pp少且命中率低故不作考虑。另外可以考虑是否保留必中技巧电击波或者冷冻光。剩下的技巧可考虑剧毒+保护，盗梦，飞天，着迷，追打等等。道具根据战术风格而选取制敌。

十 031 超能女皇
GARDEVOIR ★★★★★



对战时超级的门精灵，能力高且技巧又好，在高手的操作下能玩弄对手于股掌间，而新手上手使用也不难。因此评价相当的高(6星就是被严重考虑禁用的精灵了)。特攻较高，破坏在超能系中也是数一数二，这样它的弱点基本上也就集中在虫和鬼上了。

由于变化相当复杂，这里分类介绍一下，让大家能够一目了然。

超能女皇攻击技巧相对单一，合用的也就是精神干扰和10万伏特。所以它胜在众多的辅助技巧而非仅仅是强劲的打击。辅助技巧方面相当太多，因此进行取舍时是一件费心的事情。

单攻型：攻击技巧只保留精神干扰和10万伏特其中之一，也就是1攻3辅的配招方案，剩余3个辅助技巧的空位分配，根据战术思想的不同可分为以下几类：

1. 补强型：目的是为了弥补物防弱点。反制鬼和鬼火怪一或者毒二使用，睡觉也是值得考虑。如果技能还有空位，备选的还有黑眼神、分身、光壁、预知未来、冥想等。

2. 强化型：目的是通过冥想来不断强化。除了冥想之外，黑眼神和睡觉也比较合适。如果还有技能空位，可考虑预知未来，它无属性限制，在冥想后杀伤仍很强。或者考虑催眠、鬼火、掠夺、反射盾、神秘守护等等。利用反射盾或者鬼火间接破坏辅助弱点的，然后冥想不但增强续航，且让攻击不断上升，是性价比的組合。

3. 催眠型：用催眠术诱导进攻的号角，需要一定运气但成功后就相当恐怖！

黑眼神+催眠+夜袭都很热门，为了不让攻击技巧属性重复，攻击技巧选精神干扰而选择10万伏特。HP的消耗通过冥想能够轻松应付。

黑眼神+催眠+冥想是另一种恐怖战术，强力推荐。对手醒来过程中，已经完成了强化。

以上是三个有代表性的技巧，其它变化中，除了必备的催眠外，反射盾，光壁，盗梦，分身也比较有用。对于免疫催眠特性的精灵还可以考虑特性交换。由于它速度一般，因此催眠的接力速度获得先手优势更加有利。最后，需要指出的是，催眠由于命中率低因此稳定性差，所以用来应变的诱敌诱饵就很有作用了(类似催眠战术的败鬼)，且速度被提升时才能发挥作用。

4. 封印型：封印对方不能出招的关门技巧，对付超能女皇自己作用不小(攻击技巧选择10万伏特)。封印+黑眼神必备，此外可考虑找茬、挑衅、锁链捆绑、睡觉等技巧。根据对方不同风格而制定战术。

双攻型：攻击技巧保留精神干扰+10万伏特，2攻2辅的配招方案。基本上和单攻型类似，参考它的方案回门战术。由于辅助技巧空位少。因此使用起来也不是那么得心应手，但攻击能力更强的优点也是明显的。

下毒型：保护必备，鬼火和剧毒各有所长，

择使用。剩下两个技巧，可选择黑眼神、预知未来、反毒、光耀、睡觉、分身等。

另外值得一提的是封印、剧毒、保护、黑眼神、携带解毒丸。由于下毒型精灵的保护是必备技巧，因此使用封印、黑眼神等于拔掉了对方的牙齿，然后利用剧毒活活杀死对手。注意解毒丸也只是一次功效，因此速度比对方的要小心再次中毒。消灭掉对手时，利用剧毒、保护还有能力对付接下来的对手。

一个变化是黑眼神+封印+剧毒+睡觉。可以封印对方察觉而让其无法补血和睡觉，而且自己也不用顾虑中毒的状态。但是对于接下手的强攻对手，由于没有保护的存在因此有点不好应付。

造墙型，服务他人为主。反毒和光耀选择一或两使用，由于需要经常性地人，因此睡觉是不能选择，下场后即可让队友治疗。此外，预知未来、神秘守护、鬼火等技巧也比较重要。

强攻型：使用反而比较少，接力时可以考虑。精神干扰+10万伏特+睡觉+反毒+黑眼神，最后一个技巧选择觉醒/火/水。如果觉醒力选择不强的话就不要考虑该战术。

最后提一下它的两种特性。特性基本上是战术关键不变的。按战术主要是为骗人和招机（比如复制鬼的特性），而同步一般招机地打，而且还可以当作异常状态的治疗，以其人之道还治其人之身，时机合适的话就解决战斗了。

按：Rabbit的超能女魔头半队（pokemon box）的新增技巧讨论，让能力更加全面。

035	超能娘
BRELOOM	★★★★



能力方面物攻极高，但其能力再没有突出的地方，属性搭配不佳而导致非常重量。但评价为何如此之高？主要原因还是因为它具有100%命中的催眠技+超能格斗，如果对战不限制规则，加上队友的协助很容易让对方全体睡眠。其130的物攻是另外一个理由，本属性技巧气合拳威力特别大，结合恶习是非常好的搭配。

它的战术主要就是围绕孢子催眠+气合拳这个Combo来展开。孢子近乎无敌，气合拳破坏力惊人，都是招牌技巧，没有理由不保留。催眠对手后气合拳一般都能命中（少数情况对方下回合就能醒来——b，或者对方拥有了解除睡眠的果实），因为对方根本没有能力在被催眠后反击打气合拳（会梦话的除外，不过这个也很容易被骗）。由于催眠系数的限制，对方一般都会合上不怕气合拳的精灵，而我方由于规则限制不能选择催眠而让对方有恃无恐。所以，蘑菇此时的策略选择就是：奥杀敌人！

因为已经催眠了一个对手，得到了一点优势，当然对自己没有什么影响。而队友如果消灭掉对方催眠对手的精灵时，蘑菇的这个战术就能够轻松实现，肆无忌惮的打击对手。

但是它过于脆弱，对付抵抗格斗系的精灵，空杀、超能系、飞系、甚至鬼系都没有优势可言，因此它实力虽强，但没有能力独当一面。另外，如果对方有果实，抵消孢子的一次催眠效果，那么对方就有机会反击，让它吃不甘。

所以队友的任务就是解决诸多携带睡眠果实而来的对手，但是这样一来使用觉醒+睡觉的精灵就很有用处之地了，这也不是最好的么？XD

队伍互相配合的一个典型例子。

剩下的还有两个技巧空位，不过选择还比较灵活。但毕竟已经不是超能的主要战术啦！

野性上升+报恩 毒炸弹：可在催眠后提升攻击力，然后用剧毒 毒炸弹解决一部分不怕格斗系的精灵，不过有一点冒险。

心眼+爆炸拳：一般来说这个组合很难成功，因为心眼后对方一般就要换人了，谁也不想留下一个中爆炸拳。但强逼对方换人就是我们的目的。对于换上来的对手可以考虑使用气合拳或者孢子催眠。两者皆不怕的只有一个失眠特性的夜洛鬼。另外，对于不怕催眠（如失眠特性）没有梦话，携带催眠丸、奇速果、的精灵，心眼+爆炸拳的恐吓作用比较有效。

剩下的技巧独立性不强，可以穿插使用。反击在满血时能够反弹不少不飞系精灵的一次强攻，反击毒炸弹也可以，一个不错的威压，结合气合拳也有用；虚张声势类似于心眼+爆炸拳，也是强逼对方打手，但对于奇速果的对手就无力了；觉醒 毒炸击就是格斗属性的，可以用来“阴”对方换上来的格斗盾牌。

蘑菇窃贼较脆弱，因此须格外保护；它的速度也很一般，所以最好携有先制之爪。接力提升速度的办法虽然看似可行，但是限制了蘑菇的机动性，让它不得不面对对方的狂轰滥炸，因此实际不可取。

037	狂暴暴
VIGOROTH	★★★★



少数未完全进化但也可以当作主力精灵的精灵。但能力和完全进化的形态 南辕北辙相差太远，幸好特性上稍有弥补。能力虽然平平但是技巧相当优秀，因此综合评价还算不错。战术多变因此很难令对手捉摸，且本身的特性可以用来抵挡对方的催眠。

强化型：野性上升+偷窃是必备combo，本属性技巧很全面。最后可以考虑攻击技巧地震或者影球来应付普通系打击不利的岩、钢、鬼。或者考虑辅助技巧哈欠、鼓掌、吼叫等等。一旦顶住了前几回合攻势不可挡。

忍耐型：忍耐+起死回生+毒死挣扎的Combo相当实用，加上它本来就不怕的催眠，加上速度果后也是很少有人能超越。忍耐必备，毒死挣扎和起死回生选择一或两使用。剩下的技巧，可留应付鬼系的影球；用反击来消耗对手的b+中使忍耐；或者用野性上升提高其破坏力，同样可以忽略掉对手的损耗；偷窃的作用是在自己KO对手后有能力及恢复能力。

反击型：鼓掌+反击必备，可以强逼对方反击自己然后后使用反击。反击后可考虑用偷窃吸血，或者无视中+的损耗而选择忍耐+毒死挣扎/起死回生，记着要速度果。最后对于对方换人的情况比较多，因此气合拳伺候；或者，考虑到鬼系不怕反击和气合拳，可以考虑影球。

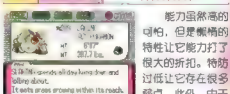
会心型：气合+切断+加速+焦点点镜片是基本组合，应付岩钢系可考虑地震或者影球，最后考虑偷窃和长自己战斗力，异类的用法有考虑气合+野性上升+偷窃，在会心的基础上提高切断的威力；或者考虑气合+忍耐+起死回生+切断或气合+地震+影球+忍耐+毒死挣扎；由于速度高所以可以此道具可升速度果再选择焦点点镜片，运气好时毒死挣扎，起死回生如果命中

要害。

气合拳型：气合拳必备，哈欠+保护能有效结合使用，最后技巧多考虑影球、觉醒、用来对付不怕格斗的精灵。或者考虑有威压作用的精灵。

强攻型：由于攻击平平考虑较少。所以这个一般用在接力或者对手消耗。报恩+破坏+地震+偷窃一般必备，最后一个技巧可考虑影球、觉醒、鼓掌、哈欠、吼叫等等。

038	催眠王
SLAKING	★★★★



能力虽然高的可怕，但是催眠的特性让它的打力打了很多的折扣。特防过低让它在很多场合，由于特性所致，许多Combo都不能实现。所以催眠王能力高，技巧好，但是评价还是没有那么高。

怕睡头的恐怖但是会保护的对手了，对方趁他行动的回合保护，趁他休息的回合攻击，就能毫无负担。如果对方还会禁止换人的宝可梦，它只有活活被压死份的。吼叫对于保护也是无效的。

当它休息的回合可以换人，这样就不怕对方指指，对它来说也是保存的战斗力。毕竟它的物理攻击超强，也很多，和一般强攻的硬碰不吃亏。但是面对一些擅长嘴炮的精灵，就有些吃力了。他的存在意义就是：和对方的主双手打硬仗，硬碰硬硬碰硬，和大多数强攻的硬碰硬硬碰硬还是不小的。仅仅是被环光的恐怖破坏力，就让很多精灵退避三舍，而不得不求助于队伍中的岩钢鬼的庇护。但对付岩钢鬼它的办法也不少。

强攻型可以考虑3次1捕或者两攻一捕的风格，两者实际用其实。破坏力和催眠必属其一，破坏威力巨大，带上红粉毒带系系超过破晓的爆炸而仅次于鬼火的大爆炸。但是停的回合无法换人，想睡威力稍小一点但是胜在灵活机动。此外，技巧多考虑影球、地震。

辅助技巧方面言哈欠和哈欠，除此之外鼓掌、反击、虚张声势也很不错。作战风格主要以游击为主，保存实力，最后杀人。

如果在战斗后期，野性上升是最最可怕的技巧，只要强化两时，破坏的威力就无比强大。见一个秒一个，本身特性所致所以不适合搭配。

普通系的精灵大多多才多艺，它也不例外。特攻强攻它都能学会，但是特攻稍低了些。所以较适合打天气战。天气战有晴天+大火+火焰拍+太阳光或者雨露+雷电+水之波动组合，基于他的攻击特性，用来支援队友攻击很不错的。最后一招一般考虑外出的偷窃，以恢复攻击力。虽然看起来天气战它没能发挥强大的攻防能力，但是在天气队伍中确是一个攻守兼备的可靠堡垒。

下毒型战术和它特性关系不大，因此也是相当的实用。剧毒和偷窃必不可少，但保护就不是必需的。剩下两个技巧，可以选择睡觉，反击，鼓掌，保护中考虑。

缺乏束缚技是它的一个遗憾，不然这将会是一个相当好的战术。

梦话战术可用来效果一般，不算很厉害。大多是破坏+地震+睡觉+梦话为主。

余两个技巧还是要辅助招，为了隐藏它真正的战术。另外，他也可以用光壁解掉属性弱点，然后毫无顾忌的滚动。设有钢斗地或者会保护的精灵，应付起来还真不容易。如果中间大力士的特性发动，那么会相当恐怖。



是不错的。物理
秀好用的。大爆
与北冰熊电的瞬
强悍的精灵是多
于白月属性能
我的孩子。上。

强攻型，也是必备；岩崩和石爆根据需要选择，如果结合大爆炸，亦可考虑岩石封。剩余两个技巧，可考虑双击技巧瓦解，觉醒鬼虫等，也可考虑辅助技巧如挡路，气合拳，大爆炸，乱叫等等。注意的就是它的特防弱点，且战且走吧。

跳状态：挡路显然是必需的，在对手以退为进时，而进行接人的话，气急或者着急就可以退步了。对手，或者看两都保留，能更好的迷惑对手，提高推或变拳。对于已经被快乐的对手，利用滚动或者空拳+滚动弧线是一件坏事，如果接下来的对手没有保留保护也避免着围困。当然，使用地震或者它慢慢慢杀死更为稳妥，毕竟滚动起来可就完了。遇到对手，系就稍稍有点麻烦（滚动最后几次到手手不足为奇）。

另外一个战术就是挡路+分身+气合拳，其主要目的是破坏对手急于干掉对手，而是疯狂打乱对手，分身+挡路回避率很高，气合拳就很容易发挥威力。且气合拳结合挡路本身就有了一定的迷惑性，不留神对方就中了圈套。分身后的使用气合拳，除了自身必中的魔叶斩，分身的，无翼等，别的都很难阻挡它。这是一个相当bt的战术。

最后一个技巧，可考虑踢腿。对于气合拳打而不力的精灵，直接踢掉了事。但注意：踢不怕气合拳打低兽特性的家伙（如雨蛾、暴鲤龙），这些相当讨厌，但好在害怕岩系技巧，因此考虑岩崩或者滚动也是一个好办法。

让人联想到那个黄金组合。由于弱点集中在除电，火外的特攻，因此抓住机会避开他们就可以了。具体使用办法依葫芦画瓢参考其他的这类组合就是了。分身+气合拳是不错组合，遇到打不过的敌人了，藏在身后去偷袭，得到上面提到的

天气型：沙暴队伍的主角之一，使用起来灵活，除了会躲避暴风，其余的技巧均参考暴风的招式来制定。

二五五	060	鑽石
	NOSEPASS	★★☆



这个可谓生不逢时，技巧虽然不错，但能力太低，甚至让人怀疑任天堂是不是忘记了它设计进化形

态。磁力的特性非常好，但是它能力太低，钢系中几个好欺负的软柿子它也不好对付，更别说暴力型的钢铁之流了。其防御能力还算不错，但是血太少，因此实际耐久也好不到哪里去，再加上岩属性本来弱点就多，它的日子更不好过。可恶勾勾的只有它的技巧。

它的作用主要就是稍稍打击以下三合一磁怪和盔甲鸟这些软柿子，差不多时就可以爆炸了。——b配招参考：地震+10万伏特必备，剩下多是岩崩，挡路，大爆炸，电磁波。如果相信它的耐久力，也可以睡觉。



外表极其可
使用它时也
小心呵护，
的取用就可
它造成严重
在崇尚暴力

对敌战中它很善于生存和夺权，不过事在人为，万方不可能时时刻刻都强攻。它的攻击能力实在不行，基本上没办法给对方带来实质性伤害，不过技巧方面还是很不错的。最大失败的地方就是速度也不够，造成处处被动的局面。

它的作用本就不是接力和治疗，偶尔进行一些骚扰式的攻击。如果各方面单独看来它没有任何优势，不过也就集中在这综合起来平衡吧，有时能令白天都睡不着觉也必须要回来。

抱力棒必备，剩下的技巧没有定式。冥想，替身，许愿能利己利人，着迷，唱歌，精神能干扰那么两下（主要在自己安全时），特效招冷冻光，10万伏持在自己冥想后还能稍微有那么点杀伤力，治疗之铃的作用就更不用说了。



速度超一流，能力也是中平，由于本增加了不少的技巧机器，在攻击方面

也得到强化，令其地位进一步提高。另外本身能拮据刁虫、虫、草，地这些属性的攻击，使用起来就如相当虫虫，且防气合拳和地震的作用相当突出。

双攻击：保留两个攻击技：毒炸弹和影球。前者威力巨大且有追加的中毒效果；后者对超能系是有力威慑，对万灵能换上超能系的结果也就是惊惶而已。剩余两个技，选择仍然比较宽泛，分条介绍吧。

1. 全权型：决策就是要选择，没办法实现时只好将就着用弱团结，作用就是威慑对方的岩层或者电系，有时候可以考虑人为自己补回宝贵的体力。此外，会岩崩的怪力也很讨厌，因此本属性的穹窿空 莽荒 荒魔 也有一定的作用。虽然全权型精灵并不流行，但对于叉子弱这样弱点不大且容易补回体力，提供作战的手感还不错和敌人

2. 强化型：旧敌必留，这样如果一旦诱满了对手特攻的精灵，那会相当的恐怖。保护可配合制炭恢复+补血，觉醒地可保证更全面的打击面。由于速度快，一发追加后还能有一定的速度优势。优秀者再追加则更加耐久不易被打倒，仅仅小心特攻再睡醒是，一旦对手特攻精灵出现，

要贪恋强化的效果，及时换人吧。

3. 捕捉虫：黑眼神必不可少，另一个技巧，选择噪音或者混乱光。两者既可以在捕捉对手后尽情折磨对手，也可以强迫对方换人从而增加黑眼神的作用。事先搬麦就更好了，对方会疲于奔

4. 干扰型：利用高速度干扰对万战术的实施。有些类似干胡地，但技巧不如胡地丰富。

黑翼可有效破解对方强化的效果，关键时刻能够转危为安。黑翼的使用者中，它是速度最高的。此外，混乱光，挑衅，找茬，掠夺，着迷都是不错的技巧，视情况选择。

5. 盗窃型：盗窃+睡觉+道具催眠果的组合，对于那些懒得睡觉或者奇遁果的特别有效，之前也提到过可以搭配蘑菇的催眠。即使不行也可以偷对方的好道具。不过小心偷了对方的竞争背心或者专爱头巾这些害人的道具就不妙了。

单双型：只保留一个攻击技巧，一般也就是选择毒炸弹。其余3个技巧选择类似于以上5种，可以参考选择。如果技能配置还有空位，那么可以考虑混乱光，这个相当实用。

此外,还有一种算是实用的组合:分身+混乱光+睡觉,携带睡眠果,利用混乱光扰乱对手并伺机分身,体力不够就迅速睡觉,由于它只畏惧必中的电击波,因此还是比较好用的。睡觉亦可换成保护,道具相应换成新饭。

另外一种就是分身+吹飞+睡觉。保护和上面的效果类似,且吹飞在很多场合还有关键作用。分身后如果毒炸弹不能完成攻击任务,那么还可以用吹飞解决问题。

下毒型，也是相当好用的战术。剧毒+保护必备，剩下的技巧，从黑眼神，混乱光，分身，飞天中择二选择。使用时要小心避开天敌，用起来还是游刃有余的，过多介绍就没有必要了。

辅助型：制作副本的本子。持有辅助型天性质的辅助技巧**飞鹰**和**混乱光**至少保留一个，飞鹰可以以考虑。剩下的技巧全部舍弃辅助之用。黑翼和吹飞作用重大，**解阵**和**残阵**，掠夺，是对对方战术是一个干扰，保护还是为了续命，黑眼神禁止对方设人，辅助时的重要作用就是对抗灭歌combo。

值得一提的是黑眼猫+挑衅的组合，让对方纯辅助的精灵（如画盒狗、圆环猫等）相当难受，搞不好就直接被扁死。黑眼神+找茬则是打击攻击技巧单一的对手。



外表虽然不招人喜欢，但是每一作它也是重要的实力派角色。特防很高，能顶住电系2~3次10万

伏特、物防一般但仅存在于地面的弱点。本身弱点很少，除了会地震的能轻易打过去，但是速度很快，利用高科技的方便进行的游击战，可是地面系搞不好还可能被它游击冲浪打死。且忽略了它的强大能力，防护罩、镜面反射的组合也是让对手相当头疼的。当然，它用来攻击和干扰的意义更大，而且波动的特性对喜欢用子的是一个不错打击。净体的特性作用倒是小一些。

水压是因为它特取一般且水压命中和pp都一般)必备,或者用水之波动代替冲浪。剩下技巧可考虑冷冻光(为了游击会地震的龙),黑雾,镜面反射,混乱光,高速旋转(这几个中似乎只有镜

面反射和混乱光能共存），另外，缠绕+睡昏，俯仰+睡昏的组合也不错，折开单独使用也是可以的。由于重在游击，实惠的防御反而不考虑。

强化型：强化防御的防御自然少不了，由于速度快特高，睡觉也是常用选择。剩下技巧若选取还有毒炸弹，冲浪/水之波动，冷冻光；辅助和干扰还是像毒面反射，黑雾，混乱光，高速旋转，缠绕，俯仰；若要选防御也是不错。

066	宝石鬼
SABLEYE	★★★

能力相当的

差，在进化后的精英中能排倒数几名。不过由于它不错的属性和优秀的技巧，使它有一席之地。属性方面虽然没有弱点（被识破后言格击），但本身防御的属性也不多，除了毒，斗，毒，超外其他攻击对它都是全伤。计算一下，在双方都是无技能修正的极限条件下，物攻+100的非地面系精灵一发地震仅欠1/3不到，足取+100的非水系一记冲浪在1/3上下，有刺破时也能够挡住。可见，它面对大多数精英来说是有点消耗的资本。弱点少使它更容易控制场面。另外3个属性攻击对它无效，其意义不小。

战术：一般分成攻击和辅助两种风格，但无论哪一种，重要的恢复技巧自我再生都是必不可少的一种。消耗型：夜影和影影选择其一，前者不计属性防御造成固定伤害，后者威力更大但是有一定限制。风刺是另一个必备技巧，除了对付普通系外，还可以破坏对方的墙壁。剩下还有一个技能，混乱光，下马威，黑眼睡，小确（记住自己要统一性消耗道具）都是不错的技巧。

靠它的攻击技巧想秒杀对手未必现实，但双方消耗下去的话优势就会在它。本身会自我再生的精英如果耐久不差就十分难缠，何况它也没有什么弱点。当然，对于高攻击的精英，使用具有属性修正的攻击时，它还是吃不消的（能力太慢了）。

强化型：冥想必备，攻击技巧首选的有睡昏，龙恩恩，神干干扰等。最后一个技巧可选择攻击技巧，也可考虑黑眼睡，混乱光，影影等。有良好配合该战术的实施甚是可惜，不然它的评价会进一步提高。

相关技能：夜影+影影：影影，效果也不错，不过怕识破和睡觉。最后一个技巧除了上述那些外还可以考虑夜影，直接打乱系打不动的属性。

下睡型：剑刺必备，剩下的技巧选择灵活，混乱光，黑眼睡，保护配合下毒作用不错，而自我再生，小确，打乱这些技巧在整个队伍中都有作用了。

最后值得一提的是自我再生的作用，复制对可能力的提升很爽快。但是它防御太差，能否接受对方的攻击还是个问题。但好在3个属性对它无效，找机会被它上场就可以出发了。它的果然还是靠它一点办法也没有，两种反击对它都无效，因此靠自然防御就不防考虑也。

069	外蘑菇
HAWILE	★★★

这个也是让人

提醒敌人的精英，技巧方面很不错，感伤特性和抗性佳，感伤特性都是不错的条件，但能力

太低，因此难堪重任。它有铁壁强化物防但可惜速度不快，强化前就要受到致命打击，特殊力量的弱点就便不用说了……它的战术是以暴力为中心，但自己攻击能力一般，不强化没有太大威力。不过唯一的好处是它的特性，却可能被人能力甚至迫使对方换人，而怪力的特性能避免对方无休上的敌人惊吓（其实还不带特性净体），比如黑眼龙和血翼飞龙联袂交替降低对方的物攻，就是讨厌。

072	钢甲龙
AGGRON	★★★

类似千禧隆

岩，能力更强但是技巧逊色，物防奇高，加上其属性，是防大爆炸的得力人选。除了斗和地，其他物理攻击几乎是给他降降。不过属性弱点不少，物攻和速度+100的非地面系精英一个地震就能给予其近2/3的伤害，若有属性修正垃圾系问题，特攻和速度+100的非水系以记冲浪也接近2/3，遇到这些根本想不起。因此以上那些仅仅是次要的，关键是它进攻见时的战术。攻击方面不是很强（没有有力的本属性技巧），防守方面很费笔墨，因此评价上不去。

战术风格相对单一，侧重于后发制人的被动攻击。

强攻型：攻击技巧可考虑威力大命中高的重击，选择石头脑袋的特性就不会受到反作用伤害，或者换成有追加效果的巨炮，或者是草壁草。龙用的龙蛋也是重要选择。此外，命中低但威力大的本属性技巧闪电，牵制地面系的冲浪，冷冻光（冲浪对岩+地是4倍伤害，冷冻光有冰冻几率），牵制格斗系的燕返也需要选择一个。剩余的技巧可考虑攻击或者是铁壁，睡觉。铁壁后方的技巧如果没有转攻击精英只有换上地面或者格斗才能辅助。这时候冲浪，冷冻光，燕返就发挥作用了。

消耗型：铁壁+巨炮+睡觉的组合，在对方特攻精英死掉后效果很突出。比起一般的组合来说攻击力不足，但铁壁胜在快捷方便，由于自己的仅仅在于消耗性质的持久战，因此po值多的巨炮不妨考虑，而且还有提升攻击的几率。po值多且兼备追加效果的巨炮之技也不错（压制的po不一定够用）。面对会地震或者格斗系的对手，掌握好铁壁和巨炮的时机就可以了。

气合型：和睡昏战术局出一轍，分身+铁山+气合拳+睡觉，实用性比较高。不过比起睡昏来说，地震对它威胁更大，因此使用起来有一定难度。

075	钢力
MACHOP	★★★

赫赫有名的

格斗系精英，本作实力有增无减，技巧方面仅仅特攻和速度加成，高物攻使人见人怕。技巧方面也游刃有余，攻击辅助均可，是全面的精英。

强攻型：本系统技巧伪强者交叉突破一选择，地震也是必不可少，觉醒鬼，岩崩，火焰龙，大火火是第3个备选，最后一个技巧，可考虑以上的攻击技巧，也可考虑铁壁，反击，光耀（注意反击和光耀不能和岩崩共存），野性上升，睡觉，气合拳，空气气等不可少。本身速度虽防却不突出，但这个却是按力攻击和速度的最佳人选之一。

强化型：野性上升+攻击必备，而且使得威力只存在超能领域。然后是本系统技巧交叉突破。睡觉当然是必不可少。最后一个技巧，可考虑岩崩，觉醒鬼反替换上场的，超能系，或者保留地震，当然用光耀屏蔽自己的特殊弱点也是很好选择。

会心型：集气+交叉突破必不可少，道具也要换成焦点镜片。剩下两个技巧仍然选龙，野性上升，睡觉，光耀，以及岩崩，觉醒鬼，地震等攻击技巧都是上佳选择。尤其是野性上升+集气的强化组合，威力惊人。

气合型：分身+气合拳必备，类似于反击的技巧也可使用，和前面两个技能搭配很好组合。最后一个技巧可考虑保留攻击技巧，或者考虑野性上升也不错。

上进型：用来抵消异常状态的技能（除睡眠）的战术。交叉突破和空气气必备，睡觉作用也很重要。最后一个技巧不拘泥，酌情选择吧。

本身速度虽防却不突出，但这个却是按力攻击和速度的最佳人选之一。因此技巧变化多一点对方就不容易提防。

077	睡魔熊
MEDICHAM	★★★

能力较差，但

特性强，发动时攻击力比觉醒鬼王还要高。弱点仅仅是飞行和鬼，且本身有足够的技巧来弥补这方面的不足。技巧配置丰富，完全弥补了能力方面的不足，胜在简单实用。

强化型：分为物理和特殊两种。物理攻击的选必睡昏+野性上升+自我再生，攻击技巧可考虑威力大但偶尔落空的飞踢或者睡昏具有特效的龙蛋。剩下的技巧可考虑龙蛋或者龙蛋，也可考虑反击或者龙蛋。

特殊攻击的话就是冥想+自我再生，攻击技巧必备睡昏+干扰，然后是火焰拳（和胡地类似）或者雷电拳（反击+飞行系）。反射盾和光耀也是比较好的用。

由于它速度尚可，因此强化起来并不困难，再加上弱点本就不多，因此树不牢神它就变得无比强大。两种强化方式各有优点，物理强化填补了属性弱点且能配合特性，而特殊强化则不相融合，虽中高等的欧欧。但两种要融合在一起实在困难。

按力型：在按力战术方面它有着突出表现，简单实用的战术上它的评价上可。

与强化型战术类似，它分为物理和特殊两种方式。

1. 物理按力：野性上升+按力睡昏，剩下两个技巧，从飞踢、龙蛋、龙蛋、龙蛋，自我再生，反射盾，光耀中选择一个。按力时最怕被欧欧，所以最好配备龙蛋攻击技巧，但是反射盾龙耀的保护作用也不可忽视，自我再生就更不用

说了。抉择起来很痛苦”。

2. 特殊技力：冥想·接力棒必备，剩下的技巧，比葫芦僧跛脚僧做出的3连2：精神干扰/3拳术，自我再生，反射盾·光壁。特攻强手精英也不少，而且相对来说高特防不如高特攻的多，因此也很有用。

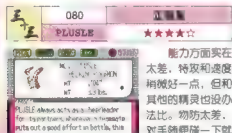


特攻和速度还算不错，其余能力就不中肯偏下了。不过速攻型的精英本来就该如此。关键看对攻击和防守的机的把握，这个是操作水平问题。本身特攻两点类似于假手，但能力和技巧都无法与其相比，且电系本身抗性差，在交换时就是一个弱项。因此评价不幸福于4星。道槽针是2v2专用，静电特性算是马马虎虎吧。

攻击型：10万伏特和电神必备，宽解水可以有效压制地面系，即使上场中一发宽解水必死无疑。在速度不占优势的情况下能否和它硬拼还是一个问题。对于用水+地的可用宽解水，而且对方还有可能误认为宽解水而毫无顾忌。剩下的技巧，可考虑电磁波、卧倒、睡觉-睡醒等等。

强化型：真正可怕的技术在这里：（相对于它自身而言）追击·睡觉·根源必杀，由于弱点少，抗起追击和金银上且无3D龙，因此不可小看。本系和3D龙一样具有高特攻，因本队甲虫之流被吹飞也要冒很大风险。剩下的技巧一般推荐特攻技，如10万伏特、宽解水/火、咬碎等等。选择眠/自杀可以，但它的防御偏低，不一定是一好办法。

天气型：雷电和宽解水必备，求雨反而不是那么重要（它目的在于攻击而非制造天气）。剩下的技巧考虑睡觉，如奥术催眠眼的话还可考虑卧倒。



能力方面实在太差，特攻和速度其他他的精英也没办法比。物防太差，对手随便一击就会倒下，幸好有绝佳的特性弥补使其跻身于主力行列。本身特性是+1，虽在队伍中时特攻上升1级，这样特攻就能达到300，超过甲虫族和电系中仅次于超梦。但本身特性10万伏特和雷电气能则远远超梦。技巧方面差强人意，技巧花样不多但是很实用。

主属性（里奥如果没有+1那么它的作用会大减少），进攻性的生命安全是相当重要的。

攻击型：0万伏特必备，求雨中或者求雨一点可用雷气。由于攻击技巧匮乏，宽解水就相当重要了。宽解水·草有效克制天敌，宽解火互补性差，不过习得的过程是苦了些。剩下的技巧，可考虑求雨、鼓掌、许愿、替身、接力棒、睡觉-睡醒等。值得一提的是，扮可怜后大部分精英都能秒杀（时间不能一一分析），因此很容易陷入对手，结合特性能让对方无所适从。本身物防弱点明显，但速度尚可，接力速度和特攻很弱易秒杀对手。本身技巧能力能够应付不同的

局面，且使用简单。

接力型：由于本身特点，适合接力攻击并打二倍，而不是单纯为了给队友做暖衣。技巧选择和攻击型非常相似，只不过对队友的要求高一点。接力棒+10万伏特·雷电·宽解水·草·火必备，最后一个技巧考虑高速移动、鼓掌、求雨、许愿、替身。

有接力棒的好处时遇到打击不力的对手时还可以继续发动，把能力提升保留下来。许愿的血作用实在好用，利己和人。

包之豪就是万幸的，如果他死掉，那么队伍中的包也就没什么作用了，他们是一荣俱荣，一损俱损。



能力和小正类似，前置防御一些。特攻在特性发动时也有372，也相当的可怕了，胡地特攻也就是368而已。但使用的技巧威力大。使用雷电气力超过超梦的精神干扰很多，仅仅稍逊于海皇牙的水压而已（不计天气修正）。

在技巧上和电小正几乎完全一样（仅仅是傲娇换掉了扮可怜），使用方法完全类似。当然在攻击上不如小正，因此导致作用稍差，不过前提大家都知道，兄弟齐心，其力断金。即使它作用稍低，如果要使用小正的话，也没有理由舍弃它。



电系中除了发动特性的小正小负，电气珠皮卡丘，闪电鸟外其它特攻最高，不过附加的弱点有点累赘，在地震之道的宝石中，几乎没有它生存的空间。物攻能力达到280以上一发无属性修正的地震就有机会秒杀它，可见其脆弱程度。躲开并用难以预测的爆炸，它的抗性还算是不错。物攻除斗，地、特攻除火，水外都能很好抵顶，抓住这些机会，还是有希望发挥的。

本身技巧匮乏，特攻虽高，但和别的电系一样缺乏优秀技巧，只好靠感觉力凑数。

攻击型：10万伏特必备，宽解水能够打击天敌火系和地面系，也是必不可少。金属声让对方的特防减半，等于间接提升自己特攻，对于控场来说是相当重要的。金属声后一发宽解水可干掉大部分纯地系90%以上的体力（个别高特防的如外星球人除外），也就是说，魔了对手后对方的地系如果不如超梦那等死的话，在速度上没有什么优势。当然地震大多数人都会的，算好金属声后一发10万伏特能给予多大伤害，不合理的还是别发吧：（

宽解水也可以换成宽解雷，打击不怕水的水+火。宽解火则用来对付钢系，而且主要打击对象是二合一自己不能胜利时，灵活配合使用。最后一个技巧，可考虑睡觉、电磁波、反射盾等等。实在没什么好配的。

辅助型：10万伏特必备，剩下的技巧考虑电

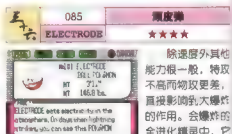
磁波、反射盾、睡觉、金属声、三角攻击等等。其主导思想是利用牺牲性优势支援队友并打游击战，而且兼想着利用队友这个热门的任务。

天气型：求雨·雷电·宽解水，由于雨天时水系横行，地面系难以讨得便宜，还是有一定发挥空间，很好的弥补了水系水系自己已打不出的弱点。小心地地震的非地面系精英就秀。面对水+地这个属性，由于它也能享受求雨优势，要让队友发水系攻击，要保留宽解雷。最后一个技巧一般是金属声，反射盾、睡觉。

小暴队中它也是帮外表现。10万伏特·宽解水是很好互补，有力打击沙漠队伍中最害怕的水系和草系。剩下两个技巧，选择电磁波，剧毒或者睡觉。本身不能学沙暴实为可惜。

关于它的特性需要提一下。磁力的特性直接把手头指向钢系。虽然大部分钢系都不好看，但是对打钢打下的钢系中可是数一数二的好，此外对无地震的钢系托托也不错。使用时主要速度要超过对手，这样才能无损失干掉钢系之类的对手。

建议配备：10万伏特·宽解火，这样能够利用特性对付钢系。无宽解水的三合一，虎虎生威，而且打下的钢系中可是数一数二的好了，还可以利用宽解火追杀对手的三合一，有情对不伤害队友。



除速度外其他能力都很一般，特攻不高而攻击更差，直接影响到大爆炸的作用。会爆炸的全进化精英中，它

能力是最差的。技巧方面也很渣，本身也只适合自杀式攻击。但为什么还给予4星评价？首先因为它会爆炸，即使攻击，也能把对手炸成重伤，然后接上速度快的解决防止对方睡觉，即使对方换人，在打它的作用上它也有上场机会。这种一换一的手段完全是我方万得牌，对某个角色胜利造成压力大，那，就直直接爆炸，为以打打天下打平铺，而且它特性还有攻击能力，炸死一个然后打一个就相当于赚了（会爆炸的精英都有此特性），另外它速度很快，爆炸的特攻掌握在我方，只要对方的精英得去接，那么满血也会毫不犹豫的爆炸。速度快的爆炸会让对方心理存在压力，频繁的使用保护和交换者钢，那么它的技巧——雷电的作用就很突出了。

大爆炸必备，搭配隔音能补爆炸威力的不足，直接威胁对方的生命。一般都能迫使对方逃走。对方若非钢系我仍然掌握主动，可以连续使用隔音：是当钢的话可以用隔音电集中杀伤力，也可以用10万伏特精准。剩下的技巧还可考虑虚晃、挑衅、镜面反射等等。

使用时需要正确识别对方行动，因此有一定难度。这种心理战术往往是占的主动的一方（比如会爆炸）考虑越单纯越有效，况且占主动的一方可以提前先决，也可以走平铺路线，但对手就晚那么几秒钟，每一步的选择都是在冒险。先决和运气是安全不偏的，虽然两者都偏低，但能丰富的选手往往就能占上风，越用越有心得，而运气则是不可靠的。

值得一提的是，它有一个隔音特性，可以用突破对方的灭队战术。

五 123 派手鬼 ZANGOOSE ★★★☆☆



攻击力比较高，速度中等偏上，其它能力一般般。不过一方面占了普通技巧的优，一方面技巧的确不错，还是

挺好用的。
强化型：催眠术+梦+睡眠的组合，强化技巧不错，追求各有所长，任其一。另外由于它本身耐久一般，有时可以把睡眠换成大火火，火焰喷射，用来应付合众蛇或者雷甲鸟的催眠，睡觉如果没机会用的话可以换成睡觉或者冥想。

强攻型：破坏力效果优秀常考虑，当然也可以换成催眠。此外，影球和互动常规考虑一到两个。格斗系方面的弱点可用反击解决（火鸡战士用升天被秒杀不了它），睡觉，垂死挣扎（可结合反击使用），舞剧，气量也很不错。破坏力在红蓝战斗中作用比较突出，实用性远大于威力本身。

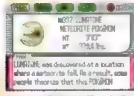
五 124 哈鲁蛇 SEVIPER ★★★☆☆



能力方面比较一般，只有两只还算不错，其他能力就比较差远了。蛇皮的特性不可小觑，运气好的话睡觉后

能立刻恢复，不好对付想运气不佳了。
本属性技巧毒针必备，剩下的地震，亿万吸取（对付地面不可考虑），火焰喷射，酸雨一或一使用，睡眠（部分可考虑虚张声势，睡音，蛇蝎睡，睡觉，由于速度慢，游击能力较低，所以且战且走相当重要，但是低防的它在更换时就吃了不小的亏。

五 125 月神石 LUNATONE ★★★☆☆



能力方面稍微平了点，不过它多了个，特点它技巧还算不错，因此还是很实用的。本

身物防御虽然高，但是特性能用来挡地震，也相当不错了。
和龙能女类似，其次上技巧就是冰冻光和精神干扰实用，虽然特性不是很高，但冰冻光的杀伤几乎接近地龙的冻冻。本身是个辅助型不是强攻。

单攻型：精神干扰和冰冻光选择其一，前者威力自然大，但后者更加实用。剩下有俩方案和：1. 强化型：冥想必备，剩下火炎喷射，反击，光壁，催眠术，大火，睡觉都可以考虑。不过由于它速度慢又不能快速补血，因此冥想起来不如其它有成就感。

2. 辅助型：主要是为了干扰和辅助队友。催眠必备，剩下的根据需要进行光壁，大火，催眠术。

双攻型：与单攻型类似，只不过两个攻击技巧都保留而已。
天气型：一般还是在红蓝战斗中用吧，求雨无疑是个选择。精神干扰和冰冻光一或一，两墙壁一或一，如果有技能能空，剩下的技巧无非都是大太阳，睡觉，沙尘暴了。

消耗战：宇宙之力+精神必备，精神和精神波动一或一，剩下技巧一般都是反击或者光壁。

五 126 日神石 SOLROCK ★★★☆☆



和月神石类似，但是攻击技能要加多元，本身作用更大，不仅防御地宽，而且可以利用属性防大爆炸。另外它本身的大爆炸也极具威力。缺点在于特殊部分，但是有冥想弥补。

强攻型：催眠和睡眠必备，影球可用来对付鬼系并可以让对方不敢发动鬼系大火火，火焰喷射，也很值得考虑。另外，宇宙之力，大爆炸，反击，光壁，睡觉也很实用。

强化型：冥想+精神干扰必备，虽然特性差，但是强化起来也很厉害。由于物理弱点依然存在，虫，鬼，因此不妨考虑大火火，火焰喷射，也可以考虑反击，火焰喷射，睡觉。由于它速度不快也不能快速补血，因此强化过程会很曲折，不过还是看使用技术了。

天气型：虽然它是赋予阳光的太阳队成员（为什么不是神兽？），但还是适合在沙尘暴队伍中，且攻势不算很大。太阳和光壁一或一，太阳和光壁一或一，剩下可以考虑大爆炸，睡觉，沙尘暴。

五 128 地震蛇 WHISCASH ★★★☆☆



这只外表菜鸟不突出，能力也比较一般，但就住在属性上。水+地的属性弱点只有草系，因此害怕打倒并不是很容易。不过可惜的是它实力不强但被费为角的大水降低了下去，或许可以作用类似的情况下，有适合合意能力的水怪而考虑吧。且水怪拥有不错的攻击能力，它在方面就逊色得多，招数上也有几个不错的技能。

本属性技巧地震和冲浪水之波动一或一考虑，剩下技巧可考虑剧毒，电火花（主要是打醒睡龙这种一个出其不意吧），睡觉。由于耐久不强，睡觉也是一个不错的选择。

五 130 暴龙蟹 CRAMDAUNT ★★★☆☆



在水系中算是物攻较高的，特攻和速度也算不错，不过耐久要比食人蟹好一些，且能舞剑，但在速度方面就逊色多了。它有水系的治疗技巧快蟹，可是缺少反击这个技巧的配合，螃蟹的命中率有限，十分可惜。且单纯强攻的作用也能被许多是优秀的精灵取代，尤其是在强者云集的水系中，它的存在更加尴尬。

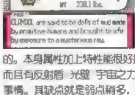
精神必备，此外物攻技巧毒针，反击，反制，原始力量，催眠术作用还可以，可选择一到两个，如果配合催眠术使用，但要注重自己的耐久能力和速度，强化是选可上。剩下技巧实在没什么好用的，可考虑龙卷风和并推之前的压制，原始力量，催眠术就不要了，但作用极其有限，或者是保护，睡觉。

强攻型：催眠和睡眠必备，影球可用来对付鬼系并可以让对方不敢发动鬼系大火火，火焰喷射，也很值得考虑。另外，宇宙之力，大爆炸，反击，光壁，睡觉也很实用。

强化型：冥想+精神干扰必备，虽然特性差，但是强化起来也很厉害。由于物理弱点依然存在，虫，鬼，因此不妨考虑大火火，火焰喷射，也可以考虑反击，火焰喷射，睡觉。由于它速度不快也不能快速补血，因此强化过程会很曲折，不过还是看使用技术了。

天气型：虽然它是赋予阳光的太阳队成员（为什么不是神兽？），但还是适合在沙尘暴队伍中，且攻势不算很大。太阳和光壁一或一，太阳和光壁一或一，剩下可以考虑大爆炸，睡觉，沙尘暴。

五 134 化石花 CRADILY ★★★☆☆



外表虽然狰狞，但登场能力弱。赫拉一威力巨大也打不死它，可见其优秀的耐久能力。且它本身有防守，睡觉，还有不错的补血技能再生，因此对方格挡下五秒对赫拉打动了它。另外由于它独特的特性，可确保保证强化的效果，对方若没有异常，灭败，使用技能是无法解除的。

一般使用它时多用来进行消耗战的攻击，原因上面已经讲过。只要是用得当，避开克制它的几个冷门属性，就能发挥很大的作用。

自我再生和催眠一考虑，前者收效快但是否能够解除异常，自我强化的技巧防守，睡觉一或一使用，剩下用来消耗的仅仅有：秘密之力，剧毒（看量叠加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，催眠术（可配合防守使用，用来解决没有经验的对手）。

如果看弱点还可考虑用鸟兽替换防守，睡觉，自我再生和催眠一考虑，前者收效快但是否能够解除异常，自我强化的技巧防守，睡觉一或一使用，剩下用来消耗的仅仅有：秘密之力，剧毒（看量叠加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，催眠术（可配合防守使用，用来解决没有经验的对手）。

自我再生和催眠一考虑，前者收效快但是否能够解除异常，自我强化的技巧防守，睡觉一或一使用，剩下用来消耗的仅仅有：秘密之力，剧毒（看量叠加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，催眠术（可配合防守使用，用来解决没有经验的对手）。

如果看弱点还可考虑用鸟兽替换防守，睡觉，自我再生和催眠一考虑，前者收效快但是否能够解除异常，自我强化的技巧防守，睡觉一或一使用，剩下用来消耗的仅仅有：秘密之力，剧毒（看量叠加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，催眠术（可配合防守使用，用来解决没有经验的对手）。

自我再生和催眠一考虑，前者收效快但是否能够解除异常，自我强化的技巧防守，睡觉一或一使用，剩下用来消耗的仅仅有：秘密之力，剧毒（看量叠加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，催眠术（可配合防守使用，用来解决没有经验的对手）。

如果看弱点还可考虑用鸟兽替换防守，睡觉，自我再生和催眠一考虑，前者收效快但是否能够解除异常，自我强化的技巧防守，睡觉一或一使用，剩下用来消耗的仅仅有：秘密之力，剧毒（看量叠加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，催眠术（可配合防守使用，用来解决没有经验的对手）。

自我再生和催眠一考虑，前者收效快但是否能够解除异常，自我强化的技巧防守，睡觉一或一使用，剩下用来消耗的仅仅有：秘密之力，剧毒（看量叠加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，催眠术（可配合防守使用，用来解决没有经验的对手）。

如果看弱点还可考虑用鸟兽替换防守，睡觉，自我再生和催眠一考虑，前者收效快但是否能够解除异常，自我强化的技巧防守，睡觉一或一使用，剩下用来消耗的仅仅有：秘密之力，剧毒（看量叠加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，催眠术（可配合防守使用，用来解决没有经验的对手）。

自我再生和催眠一考虑，前者收效快但是否能够解除异常，自我强化的技巧防守，睡觉一或一使用，剩下用来消耗的仅仅有：秘密之力，剧毒（看量叠加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，催眠术（可配合防守使用，用来解决没有经验的对手）。

如果看弱点还可考虑用鸟兽替换防守，睡觉，自我再生和催眠一考虑，前者收效快但是否能够解除异常，自我强化的技巧防守，睡觉一或一使用，剩下用来消耗的仅仅有：秘密之力，剧毒（看量叠加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，催眠术（可配合防守使用，用来解决没有经验的对手）。

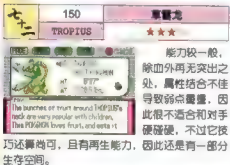
自我再生和催眠一考虑，前者收效快但是否能够解除异常，自我强化的技巧防守，睡觉一或一使用，剩下用来消耗的仅仅有：秘密之力，剧毒（看量叠加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，催眠术（可配合防守使用，用来解决没有经验的对手）。

不过能够破解的办法多多,因此需要隐藏自己的意图,然后伺机遁化。鬼火可以换成黑眼神,捕捉到弱势对手时疯狂妄想,但是毕竟不如用鬼火灵活机动。

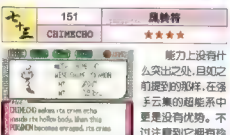
消耗型：这是它的最大特长，不但消耗对方的体力，还消耗着对方的pp值。补血的**回复**必备，消耗技巧**剧毒**、**鬼火**、**夜影**、**影舞**视情况择一或者择二，剩下的技巧还可考虑痛平分、混乱光、卷紧/黑眼神，保护。它虽然不易直接杀死会换人的对手，但是消耗掉对方的战斗力还是非常轻松的，如果自己睡眠配合医生治疗，那实在太bt了……

诅咒型：整人的Goomoo诅咒·黑眼神+保护了不少，最后一招根据需要选择痛平分或者睡觉。这种类型的精灵就像灭歌梦魇一样是为了换掉对方主力，如果保护发动的运气比较好，还能够换掉对方不止一只精灵。

封印型：封印型是用于封印对手的影球、夜影、睡觉、剧毒。因此除了封印外，这几种技巧也是常常使用到的。为了让封印更有效率，黑眼神也常常考虑。封印战术相对比较麻烦，一般用来弥补自身弱点较多，而不是去克制对手。值得一提的是封印、剧毒、黑眼神、睡觉保护，专门用来对付下流的对手，不过应用极其有限。



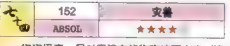
天气型：光合作用+晴天必备，剩下根据需求选择。攻击方面有地震，太阳光，燕返；辅助方面有寄生种子，神秘守护，吹飞。游击战是它生存基础，利用对方换人间隙（比如使用寄生种子迫使对方换人）趁机攻击或者更换是生存原则。



质的医疗技巧治疗之铃,让实用性上升。虽然其整体能力还不如霸王花,但是不怕格斗系是一个优势,连快乐和大奶罐都无法相比。其余招式也不弱,因此好好利用还是有一定实力的。其特性又是浮游,防御力是小。主要免除了钉子带来的伤害。

辅助型：治疗之必备，本系技巧精神干扰也少不了，剩下技巧有两墙壁，混乱光，哈欠，特性交换等。值得一提的是缠绕+哈欠+食梦的组合，可以勉强一用吧。

强化型：冥想+精神干扰必备，剩下可考虑两堵壁，睡觉，混乱光，缠绕，哈欠。那个缠绕+哈欠在这里还是可以用的，不过噩梦就免了。



物取极高，但对应强力的物取技巧太少（连地震都不会…），两防和血相当差，速度也是平均水平，巨膝形的能力不符合的是丰富的破坏



舞剑型：舞剑+报恩 舍身撞必备，剩下技只可考虑影球对付冤家，或者用火焰放射/大字火对付钢系。此外替身有时候很重要，若能找到机会使出，则可以让它有能力多舞一次剑。这只一般结合速度使用，如果在忍毒蛭后接刀术和速度后则效果更好。但是面对对方的主攻手，它基本上效果吃大亏的。

迫哭型: 迫哭+感恩 容易操办, 影碟, 火焰放射/大字火如果保留的话, 还是那些作用。替身在迫哭加防后效果更好, 配合压力特性更让对手难办。另外, 神觉和守护选择也是见仁见智。冥想与迫哭相比没有任何优势, 所以一般只考虑配合接力使用。

辅助型：招形必备，剩下的技巧非常灵活(定死的活穴替也不用玩了，直接等着被杀吧)，替身+保护可以配合特性消耗掉交叉叉刺，百万大角等强招的pp，但要注意速度一定要快，否则.....
 阵：是唯一回血的术，要么搭配医生，要么搭配圣采菊求治疗的方惟配果，魔法花，熊族也有一定运用，灭霸仍要搭配果然禁“三地刺”

掙力型：使用起來較上幾種相對簡單，多是利用双击優勢和掙力棒打二傳，時機合適就瘋狂強化，可以秒殺對手時就双击，支撐不住就掙力走人。一般它不做掙力首發，多是在掙力速度後大顯身手。

接力棒必备，强化技巧若用错，则请搭配金身挡、报恩、影球、钢尾巴等物双招，若是冥想则是火焰放射/大火火，10万伏特，冷冻光，雷电等。剩下技巧根据需要进行选择替身，保护，魔法衣等技巧。



能,就看怎么灵活交换了。能力上物防低了些,但是有鬼火间接弥补,特取不高且攻击技巧单一,适合于干扰控场,但是还有引火特性的存在。

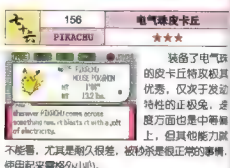
控场型：实用的**电人必备**，攻击技巧**人墙放射**、**微烧殆尽**也少不了，剩下技巧多配备辅助技。混乱

光，根，自我指示配合高速度作用不小，例如可在掌握局势时（比如对方被烧伤）配合钉子使用，火焰旋风能捕获对方巨炮在命中，催眠术也不错，但有时和鬼火重叠。此外，保护和回血的睡觉也不错，只可惜的是它不会偷窃。

答：(1) 在“民主”与“集中”的辩证统一中，民主是集中的前提和基础，集中是民主的归宿和目的。只有充分发扬民主，才能正确集中；只有正确集中，才能有效实施民主。

消耗型：鬼火 剧毒+火焰放射，剩下视情况考虑保护，睡觉，混乱光，火焰漩涡等等。

天一式：「天—火—火—火」，喊声要洪亮，喊完天一式后，脚下技巧可考虑混品光，自我暗示，报，风叫，保护，睡觉等等。主要还是以游击战为主，另外尽量利用特性保护怕火的队友并获得双击的提升。



10万吨材料必备，若在求降队中可用雷电。此外对付地面系的**湖冰草**冰也必不可少。剩下技术根据需要考虑浮圈，鼓膜，光壁，天使物，电磁磁等等。虽然电气珠皮丘特取很高，但大部分场合都不可能秒杀对手，所以如果接力特取可能会好些。但这样一来选择特取的意义就不大，胡地，正负兔，甚至深沟之牙巨兽量，都能过它。



有光壁弥补。在电系中它算是比较全能的，攻击上虽然有点不称职，但辅助方面还是可以的。

辅助型：10万吨级战备，反霸，报恩，钢尾巴。情况考虑是否保留。辅助方面，干扰有鼓掌，撒娇天使吻，电磁波，着迷，支援则有许愿，光盘。它亦可使用盗窃、睡觉。之前提到攻击方面有不足，因此多利用辅助技周旋。

气合拳型：气合必败，配合使用的状态技巧有放拳、扑击、看打、毛鸡派，一般保留两个足矣。剩下技巧多考虑10万伏特或者许愿。这种战术需要一定的运气，而且成功多来自于对手的无戒备。当然即使不使用气合拳，该战术也并非完全无用。

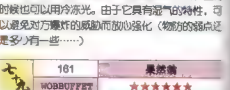


“多云”的特性，能方便破解掉对方的天气战术。

择,更可结合噪音扰乱对手(有点像电击兽)。此外,冷冻光,精神干扰也可根据需要考虑。辅助万

面,除了刚才提到的噪音,还有可配合噪音的气合
学,自我暗示,催眠术,光壁等。

强化型：冥想+冲浪 水压必备（它是水系少第
能学冥想的，让自己弱点更少），回血的睡觉也很



超级bt的特性使它实力大增，加上新增技巧站桩，可以说只要有它的存在，对手只能眼睁睁



It takes Girafarig 100 feet (30 meters) to turn around and use its long neck to reach its prey.

对手完全不怕它的反击手段，遇到这种情况就趁早撤退吧。

就是使用它的特性会让它发挥更大的作用。因性

对手用鼓掌来对付对手，虽然它死不了，但是它的

办法，而它也要受到巨大损伤，如果它能结合队

友，则胜率更高。

当使用火、寄生种子、鼓掌等技巧后，如果对

手无回合或者及时换人，那么换上果糖就会让对

手无力回天。火、鼓掌后虽然能再喝必杀，对方只要

没有回合，就不会在火、鼓掌后立刻合果糖来攻击。

只有等回合的，寄生种子杀伤力有限，对于血多

的果糖就作用可能也不是很大。但对于相似特性的

二地属性作用就不小了，中了鼓掌时若没有及时换人

而选择攻击，那么果糖就能轻松反打回去（鼓掌

效果是1/2回合）。当然，如果对对手神经质的中了以

上技巧也是逃走，我方也能够采取一些相应战术来

对付对手。

虽然自己没有补充血能力，连保护也不会，只有

防御的回血，所以从防御面过有优势，那么就能够

治疗它，让它发挥更大的作用。

搭配参考：鼓掌+反击+催眠+必杀。剩下技巧

无无效，精神守护可以消除对方施加的异常状态的

威胁，迷途回归由于其建筑作用不大，多用来拖延

时间或者拉乱攻击的对手一下。

果糖的特性是攻击使用效果必须小心谨慎，一招

之差可能就会让它作用大大减小甚至白白牺牲。

如果对对手有技巧后果糖的伤害小于自身的1/2

，那么可以鼓掌，回合后合果糖选择合果的反击技

巧反弹对手；如果伤害过半，那么选择有三：一

和它一起咆哮。血
量非常多因此适合
于反击，即使血多
如卡比，被反下去
也必死无疑。当然
要注意避免，否则
对手完全不怕它的反击手段，遇到这种情况就趁早

撤退吧。

就是使用它的特性会让它发挥更大的作用。因性

对手用鼓掌来对付对手，虽然它死不了，但是它的

办法，而它也要受到巨大损伤，如果它能结合队

友，则胜率更高。

当使用火、寄生种子、鼓掌等技巧后，如果对

手无回合或者及时换人，那么换上果糖就会让对

手无力回天。火、鼓掌后虽然能再喝必杀，对方只要

没有回合，就不会在火、鼓掌后立刻合果糖来攻击。

只有等回合的，寄生种子杀伤力有限，对于血多

的果糖就作用可能也不是很大。但对于相似特性的

二地属性作用就不小了，中了鼓掌时若没有及时换人

而选择攻击，那么果糖就能轻松反打回去（鼓掌

效果是1/2回合）。当然，如果对对手神经质的中了以

上技巧也是逃走，我方也能够采取一些相应战术来

对付对手。

虽然自己没有补充血能力，连保护也不会，只有

防御的回血，所以从防御面过有优势，那么就能够

治疗它，让它发挥更大的作用。

搭配参考：鼓掌+反击+催眠+必杀。剩下技巧

无无效，精神守护可以消除对方施加的异常状态的

威胁，迷途回归由于其建筑作用不大，多用来拖延

时间或者拉乱攻击的对手一下。

果糖的特性是攻击使用效果必须小心谨慎，一招

之差可能就会让它作用大大减小甚至白白牺牲。

如果对对手有技巧后果糖的伤害小于自身的1/2

，那么可以鼓掌，回合后合果糖选择合果的反击技

少优势。对于超能系怕的致死得赫拉克罗斯，它

不但能一击必杀，还能用钻钻超能而容易

杀掉对方。辅助方面它也不弱于其他超能系，且

物理攻击能力在超能系中算是差不多的。

攻击型：本属性技巧钻钻超能+精神干扰必备，

剩下技巧可考虑反射盾、光壁、魔雾、混乱光、

许愿。如果特性选择早起，那么还可以考虑睡觉。

强化型：精神干扰+冥想+睡觉必备，特性自然

然要早起。剩下技巧可考虑弥补防御的羽毛之舞、

反射盾，或者睡觉+冥想+打击面。当然早起攻

取也可以，有时候甚至能战胜巨坦兽。虽然它的攻

击能力也起来和其他冥想+自我再生的精灵一样

可怕，万万不可小看。

辅助型：配置方面较灵活，还是要配合队伍

使用。技巧方面，攻击上有精神干扰和钻钻超能，

补血方面有许愿，或者早起特性时的睡觉，支援

方面也有许愿、预知未来、反射盾、光壁，干扰方

面有魔雾、羽毛之舞，自我暗示、混乱光等好技

巧（注意共存技巧的遗传路径的问题）

这只在前作就

有一定实力，宝石

中加入了早起的特

性后更加好用。技

巧配置很丰富，无

论是攻击还是援

都很不错。不过由于防御降低，因此战术多以迅

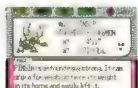
速一击+援手为主。此外它的辅助能力也不

错，即使无法援手也有一定的作用。

攻击型：本属性技巧精神干扰必备，剩下技

巧要攻击则有催眠、10万伏特、地震，或者考虑

强化技巧冥想。配合补血技巧睡觉，许愿使用，



It takes Girafarig 100 feet (30 meters) to turn around and use its long neck to reach its prey.

对手完全不怕它的反击手段，遇到这种情况就趁早撤退吧。

就是使用它的特性会让它发挥更大的作用。因性

对手用鼓掌来对付对手，虽然它死不了，但是它的

办法，而它也要受到巨大损伤，如果它能结合队

友，则胜率更高。

当使用火、寄生种子、鼓掌等技巧后，如果对

手无回合或者及时换人，那么换上果糖就会让对

手无力回天。火、鼓掌后虽然能再喝必杀，对方只要

没有回合，就不会在火、鼓掌后立刻合果糖来攻击。

只有等回合的，寄生种子杀伤力有限，对于血多

的果糖就作用可能也不是很大。但对于相似特性的

二地属性作用就不小了，中了鼓掌时若没有及时换人

而选择攻击，那么果糖就能轻松反打回去（鼓掌

效果是1/2回合）。当然，如果对对手神经质的中了以

上技巧也是逃走，我方也能够采取一些相应战术来

对付对手。

虽然自己没有补充血能力，连保护也不会，只有

防御的回血，所以从防御面过有优势，那么就能够

治疗它，让它发挥更大的作用。

搭配参考：鼓掌+反击+催眠+必杀。剩下技巧

无无效，精神守护可以消除对方施加的异常状态的

威胁，迷途回归由于其建筑作用不大，多用来拖延

时间或者拉乱攻击的对手一下。

果糖的特性是攻击使用效果必须小心谨慎，一招

之差可能就会让它作用大大减小甚至白白牺牲。

如果对对手有技巧后果糖的伤害小于自身的1/2

，那么可以鼓掌，回合后合果糖选择合果的反击技

巧反弹对手；如果伤害过半，那么选择有三：一

和它一起咆哮。血
量非常多因此适合
于反击，即使血多
如卡比，被反下去
也必死无疑。当然
要注意避免，否则
对手完全不怕它的反击手段，遇到这种情况就趁早

撤退吧。

就是使用它的特性会让它发挥更大的作用。因性

对手用鼓掌来对付对手，虽然它死不了，但是它的

办法，而它也要受到巨大损伤，如果它能结合队

友，则胜率更高。

当使用火、寄生种子、鼓掌等技巧后，如果对

手无回合或者及时换人，那么换上果糖就会让对

手无力回天。火、鼓掌后虽然能再喝必杀，对方只要

没有回合，就不会在火、鼓掌后立刻合果糖来攻击。

只有等回合的，寄生种子杀伤力有限，对于血多

的果糖就作用可能也不是很大。但对于相似特性的

二地属性作用就不小了，中了鼓掌时若没有及时换人

而选择攻击，那么果糖就能轻松反打回去（鼓掌

效果是1/2回合）。当然，如果对对手神经质的中了以

上技巧也是逃走，我方也能够采取一些相应战术来

对付对手。

虽然自己没有补充血能力，连保护也不会，只有

防御的回血，所以从防御面过有优势，那么就能够

治疗它，让它发挥更大的作用。

搭配参考：鼓掌+反击+催眠+必杀。剩下技巧

无无效，精神守护可以消除对方施加的异常状态的

威胁，迷途回归由于其建筑作用不大，多用来拖延

时间或者拉乱攻击的对手一下。

果糖的特性是攻击使用效果必须小心谨慎，一招

之差可能就会让它作用大大减小甚至白白牺牲。

如果对对手有技巧后果糖的伤害小于自身的1/2

，那么可以鼓掌，回合后合果糖选择合果的反击技

巧反弹对手；如果伤害过半，那么选择有三：一

和它一起咆哮。血
量非常多因此适合
于反击，即使血多
如卡比，被反下去
也必死无疑。当然
要注意避免，否则
对手完全不怕它的反击手段，遇到这种情况就趁早

撤退吧。



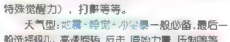
It takes Xatu 100 feet (30 meters) to turn around and use its long neck to reach its prey.

对手完全不怕它的反击手段，遇到这种情况就趁早撤退吧。

就是使用它的特性会让它发挥更大的作用。因性

对手用鼓掌来对付对手，虽然它死不了，但是它的

办法，而它也要受到巨大损伤，如果它能结合队



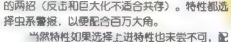
It takes Donphan 100 feet (30 meters) to turn around and use its long neck to reach its prey.

对手完全不怕它的反击手段，遇到这种情况就趁早撤退吧。

就是使用它的特性会让它发挥更大的作用。因性

对手用鼓掌来对付对手，虽然它死不了，但是它的

办法，而它也要受到巨大损伤，如果它能结合队



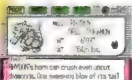
It takes Rhydon 100 feet (30 meters) to turn around and use its long neck to reach its prey.

对手完全不怕它的反击手段，遇到这种情况就趁早撤退吧。

就是使用它的特性会让它发挥更大的作用。因性

对手用鼓掌来对付对手，虽然它死不了，但是它的

办法，而它也要受到巨大损伤，如果它能结合队



强大的攻击力和诸多的弱点并存，使其容易参战。但这种在高手的

使用下会游刃有余，因为有过经验的选手知道如何灵活运用。攻击方面地震威力仅次于骨刺魔法，岩崩威力稍低于巨甲兽，但本作多了可怕的百万大角。物防也极其强劲，是抵御大爆炸的绝佳人选。特殊部分过弱，和一般地面系没有区别。速度也居于地面系末流而高于卡比。他也是队伍的不痛人选。遗憾的是它虽有石头脑袋的特性但无盲身撞。特性没有什么意义。

进攻型：百万大角 岩崩 地震 必备，剩下的两个技巧中，可考虑攻击技巧破碎爪，觉醒飞（对付赫拉克斯等），火焰招数 大字火（对付佛列托斯，路甲鸟等），辅助方面有反击，风吼，气合拳，加血则是睡觉。新升特攻型对手而后进地面系传统打击击，还是相当厉害的。

防御型：觉醒 地震 岩崩必备，最后的技巧考虑百万大角，也可考虑睡觉 道具睡眠眼。如攻击力差后再觉醒，其辅助有望望来骨刺魔法（毕竟防御好），但是弱点多且有致命弱点，因此某些场合不要贪恋造成成果而要果断换人。即使不接速度也能派上大用场。

诅咒型：地震 诅咒必备，剩下的技巧从石头、岩崩、百万大角，风吼，睡觉中三选二。同大多诅咒 combo 一样，这个往往是在大敌死后才拉开序幕，前期多是游击性质的打击。

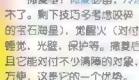
天气型：沙尘暴 地震 岩崩 觉醒 百万大角必备，剩下技巧可考虑反击，气合拳，破碎爪，风吼，睡觉等。注意它虽有百万大角，但由于速度慢，并不敢随意随便和草系硬拼，要注意。



能力平均的根，不过实用性实在太多，弱点多且抗性差。技巧方面好招不多，突出的地方是挡路和抛掷。前者不适合其他技巧作一般用，但后者作用就很突出。可惜耐久也不怎么样，特殊耐久稍强于宝可梦而已，但不像超神兽有赖系群盾。特性几乎全无用。...

攻击型：本属性技巧冷水冰或冰雹风降一使用，破碎碎也不错了。剩下技巧，在攻击上可用挡路和影球，辅助上有光壁，神速守护，气合拳，回血方面可用睡觉。

增强型：睡觉必备，冷水冰或者冰雹风也不错。剩下技巧多考虑觉醒（主要针对付高速旋转的宝可梦使用），觉醒火（对付佛列托斯），剧毒，睡觉，光壁，保护等。增强后多积极进行游击战，且它能对付不少清醒的对象，使用起来相当灵活方便，这是它的一个优势。



能力很强，除速度稍低外没有别的缺点，属性方面也比较好，经一次发交变刺也只能打掉 3/4 的体力。



可想而知一般性的攻击才能给它造成多大伤害。技巧的选择也相当的多样化，是一个全面的强角。注

巧的选择也相当的多样化，是一个全面的强角。注

攻击型：冲浪 冷水冰必备，由于耐久高，睡觉也常常考虑。最后一个技巧可选剧毒，地震，压制，哈欠，打粉，风吼，剧毒。不过和一般的水一冰的反击组合一样，对付同为水系的手就不好办，而且遇到宝石海星，乘龙这种还能学 0 万特 雷 电，或者用觉醒力的水系就很不好办。常见的变化也只有考虑冲浪 冷水冰 睡觉，然后选择两个辅助技巧，也相当实用。

强化型：觉醒 睡觉必备，攻击技巧多用地震，剩下两个技巧多考虑本属性的冷水冰，也可以考虑 001 值更多的冲浪，或者用风吼也可以。至于其使用方法和时机，还是一如既往的那种前期游击，后期强化的方针。诅咒有时也可以换成 1/4 身，这样的随性必备，凉水，冲浪，风吼也选 2。当然，有必中技巧的存在，分身未必好过，但是除了电击和魔法树叶，其他没有太大威胁。



本身能力很强，但装备上深海之牙这个道具后，就用电气道具卡丘一样特攻加倍，飙升到 494，成为全游戏中除了心之水海拉姆外的最强特攻者。一般说来它都是在雨天或者借力后给对手方便的打击，否则仅仅适合游击战，无法和对方硬碰硬，以它的特攻，能够杀死大多数怕水的精灵，很多技能不过因为力量差。

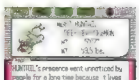
本属性技巧冲浪是少数没有水压的水系精灵必备，高威力的冷水冰也少不了。剩下技巧常考虑剧毒（用来打击水系和水，这个属性），铁链，有回避的话可以强化一下，睡觉（它唯一能回避的办法）。

它在速度上的确不怎么样，但速度是移动后能超过觉醒而仅次于宝石海星，而问题是有多少人会把速度努力分配给它？若能按力量甚至金龟，能结对手来求致命打击。但是速度更加重要，能抢先取干掉对手，就能大大减少自己被反击的次数。



装备道具后特防可达 418，只低于心水两水都的强度，但是它的血太少，实际耐久仅稍高于快龙，比暴鲤龙还要差一点。不能用制回血是它的另一劣势，且速度慢的它睡觉也不够安全。不过，不慎会心一击也是它的优点，不然就没有实用意义了。

则毒 睡觉 必备，剩下技巧多考虑铁链，贝壳壳，保护，混乱光，冲浪 溺水。消耗方面其实并没有多大优势，遇到毒，电还是趁早闪人。此外，由于它在攻击上给对方压力太大，因此常常是对方小幅度强化的对象。队伍中能配备一个能用坑人道具的队友，这样的话敌人动作就能让对方陷入不战而败。



由于能力分配的问题，它的实力比起它兄长长健要逊一筹，而且作用几乎被长健完全取代，真可谓“生何生”的悲剧。但它毕竟还是有一定实力的，只不过完全被压过了。和长健一样，都是不错的攻击和援力帮手。求海队伍中也有不错的表现。

攻击型：压制和水压 冲浪几乎必备，接力棒也是少不了的，最后多考虑贝壳壳或者铁链。如果队伍没它了打二转，那么也可以以用睡觉，注意睡眠所带来的追加效果，有时被能保证自己完成一次接力。

辅助型：接力棒 水压 冲浪 铁链必备，剩下从贝壳壳，铁链，混乱光中三选二。贝壳壳配合接力棒效果不错，且它能应付不少吹角角色，因此捕获有一定成功率。



水系中它的特攻数一二，物攻也很不错，强化声防的技巧铁链，贝壳壳它一应俱全，更重要的是它有接力棒，因此使用它可以随时心所欲，攻击能力增强，有耗战不停，而且可以随时支援队友。它的缺点在于速度太低，虽然那天速度加倍，但是也怕对方雷电的威胁，另外一个缺点还是好招太少无法施展的程度。

攻击型：接力棒和水压 冲浪必备，铁链，前忘，贝壳壳中选择一个，剩下的技巧考虑冷水冰，精神干扰或者睡觉的其中一个。

辅助型：接力棒必备，铁链，健忘，贝壳壳，混乱光选 2，最后一个技巧考虑水压 / 冲浪或者睡觉。此外，这个也相当适合用在求雨队伍中。



这只不招人待见，但实力却不可小觑，在能力上和技巧上都有不错表现。稍弱的是水系部分，不过问题并不是很大，在强手云集的水系中它可能有一席之地，可见确实有两把刷子。唯一缺陷就是属性不太好，弱点多且明显，不过综合看来还是很不错。它本身不但不弱的攻击能力，在辅助干扰上表现也不错，是刚柔并济的全能角色。

攻击型：本属性技巧岩崩 原始力量必备，剩下技巧可考虑地震，冲浪 水之波动，舍身撞 特性选择石头脑袋的话，偶尔也可以考虑冷水冰对付冰克 4 倍的水，不过不常用。辅助方面推荐睡觉 梦话，剩下的哈欠，健忘，剧毒也很不错。由于它物防和血较高，因此作为物理盾牌非常好用，且带有属性修正的冲浪也让地面系轻易不敢面对它。

强化型：优秀的强化技觉醒它当然也能学，实在令人惊异。这个不用设定必备，然后反击技巧冲浪自然必不可少。剩下技巧可考虑睡觉 梦话，地震 原始力量，冷水冰，哈欠，求雨。不过前期游击后期强化的队伍，对它来说可能更重要是强化它有头使血值... 另外它的强化战术不妨结合求雨队伍使用，会有不错的效果。

天气型：雨天开飙速度的它有着不错的表现（特性自然是轻快）。配合属性和天气的冲撞/水之波动肯定少不了了，剩下的技巧一般是顺风力量岩崩、地震、睡觉、梦话。求雨任务一般是队友做的。梦话如果换成求雨，哈欠、剧毒也是可行的。

九三 180 主副属性 四星

CORSOLA



能力相当强劲，不过技巧和特性还算不错。紧张的特性虽然能攻击力大幅度增加，极限可到314，但让命中率降低的副作用实在不可靠。自然恢复的特性不错，不过和自己拥有的自我再生有时候有些冲突。所以考虑一下还是见仁见智。另外它攻击力虽强，但诸多好技巧能够弥补一些，合理使用的活还是能够作为主力输出的。

攻击型：特性可以大胆选择紧张，不过命中方面却让人头疼。本属性的岩崩、顺风力量不妨考虑，水系部分的冲撞/水之波动也还不错。剩下技巧可考虑攻击方面的地震，辅助方面的晨光、防护罩、替身、自我再生、镜面反射、反射镜、光耀都相当出色，实在不胜枚举。

强化型：冥想+冲浪几乎必备，剩下技巧可考虑自我再生，有时候用睡觉也不会亏，不过特性肯定是要选择自然恢复的。此外可以考虑混乱光来帮助自己实现强化，或者在最后时期大胆使用拍板，另外为了躲开打击面，精神干扰使用也相当高。其实需要小看它的强化能力，借助辅助技巧的作用完成强化也是很有可能的。

九四 182 双打属性 四星

LANTURN



血比较多，但其他能力就不怎样。只有配合属性的攻击才能不过一定关卡。不过在特性方面相当不错，不但能抗电系，还可以趁机回体力。因此多利用特性能让对方神经质的不敢用电攻击。虽然地系是电系大敌，但它快过不少地系系，利用打游击反而会使地面系舍近求远，这样一来架空弱点仅剩下草系而已，在控场上也有相当优势。

攻击型：本属性技巧10万伏特和冲浪必备，剩下技巧多考虑电磁波、混乱光、混乱光、睡觉、冷冻光（用来对付冰4色的众多龙系）。

天气型：求雨+雷电+水/冰+冲浪的组合相当不错，剩下的技巧多考虑电磁波、混乱光、混乱光、睡觉等。在求雨队伍中它扮演重要角色，不但集水系和电系两者于一身，且特性是对水系队友的绝对保护。

九五 183 爱情属性 四星

LUVDISC



这除了速度外再没有其它长处，所以几乎没有办法给对手带来实际伤害，仅仅起到了干扰作用而已。可是只要有中得上的速度却无故障，让作用大大减少，有超级fans才会去使用吧。

水之波动必备，剩下的技巧可考虑剧毒、天使

吻、着迷、保护、神秘守护等。这个是在泛泛可谈。

九六 186 海龙王 五星

KINGDRA



能力比较高，且更出色的是属水性组合，让它只存在于礼物和龙的弱点。这样一只攻守均衡且弱点的精灵如同圆转如意的太极图，不露锋芒但是招招致命。美中不足的是它可用技数太少，否则确实无懈可击。

攻击型：水压+冲浪必备，克制龙之家族的冷冻光和专门对付海龙王自己的龙之吹息、觉醒龙，对付水系的觉醒电+一择二考虑。剩下的技巧，可考虑快速的高速移动或者龙穴特性的求雨。由于本身耐久不高，睡觉也是很好选择。

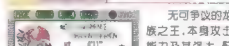
强化型：龙鳞+觉醒必备，剩下技巧多备水压+冲浪，以及冷冻光、龙之吹息、觉醒龙+觉醒电、睡觉、睡眠果等。这个龙鳞还是经常用的暴龙龙之洞自然差不少，但由于弱点多，强化起来要安全许多，控场它也会导致激进的哟！

消耗型：珍珠的技巧+龙之吹息+龙鳞，另外常取必带。剩下的技巧得分身、保护、睡觉中三选二，必要时冷冻光、龙之吹息、觉醒龙还是需要的。墨汁炮能让忽略技巧命中的对手吃不消苦头。

天气型：配合一般的攻击型大小精灵，求雨+水压+冲浪+冷冻光+龙之吹息+觉醒龙+觉醒电+睡觉几乎是固定组合，在求雨队伍中威力无穷，无论主战还是辅助队友，都游刃有余。

九七 189 龙皇飞龙 五星

SALAMENCE



无可争议的龙族之王，本身攻击能力及其强大，配合优秀的强化能力，龙皇飞龙能轻松给对手沉重打击。特性也极其好用，强化对手的同时就是自身的强化。虽然攻击、冰系等强化冰8的仍然是它的大敌，但若未能及时克制它的强化，这些也很容易被它击溃。

它的技能配置虽然丰富，但万变不离其宗的还是猛烈攻击。一般技巧配置如下：龙鳞必备、地震+冲浪、自身是常备攻击技巧，剩下技巧一般考虑瓦割、龙鳞岩、火焰放射、大字火（对付龙王甲、佛列托斯哥），龙爪（主要为对付海龙王），有时候也用睡觉，可兼用电击睡眠果。使用时注意攻击和强化的时机即可，占优势时就要大胆强化，又要做好击溃战斗强大的准备，通常它进行的都是正作战，较少主动强化，但若让它强化两次，后果就很严重了。和拥有类似战术的暴龙龙相比，它技巧更加丰富，但是也不见得能取代暴龙龙的作用。

此外，龙鳞可以换成魔数，能提升速度则更好，但是由于太过普遍，一般很少使用。

九八 192 爱魔龙 五星

METAGROSS



与龙皇飞龙一样拥有强劲的攻击力，但攻击一体是它的缺点，龙皇龙一次地震也能干掉其0成体力，且它

还有机会用反射镜或者铁壁强化物防，之后要打败它极其困难。特殊方面属中等水准，但仅有水系弱点，且对超能还有4倍抗性，若无龙皇的超能系有绝对优势。速度方面偏低，但属高速移动来弥补。

强化型：替身+地震必备，剩余技巧考虑瓦割、精神干扰、影球、觉醒龙（主要可能就是为了对付暴龙龙），毒炸弹，当然也可以考虑睡觉。强力推荐它使用物攻后出场（搭配忍者替身不错），威力不可小觑。如果单纯攻击反不推荐，因为在地震泛滥的场合它难以立足。

补强型：主要是根据上述攻击所存在的不足而制定的。替身+地震仍然是必备的，补补自身弱点的技巧有强化物防的铁壁、反射镜，强化特防的光壁，强化速度的高速移动，选择一个即可。对下一个技巧多考虑攻击技巧瓦割、精神干扰、影球、天气型，觉醒龙其中之一，保留雷龙也是可以的。

天气型：在沙暴队中也是不错的选择。沙上暴+地震+替身必备，剩下技巧可考虑之前推荐的攻击技巧或者补补弱点的两墙壁，用睡觉也可以。

九九 193 岩神柱 五星

REGIROCK



物防高无伦比，怪力一发交叉突袭奇效可说有一半不到的伤害，且有铁壁强化物防，特防也算不错，能经受住针叶针2到3次攻击。当然，这并不是说它上和特攻型媲美。可是它能力虽好，但实用的技巧寥寥无几。因此实力在神兽居于末流，如果不是看在大爆炸的份上，它的作用可能会更低……

墙壁型：多是利用高物防抵御对方的攻击，但不适合抵御地震让它作用大打折扣，且不会攻击使难以面对强化物攻的对手。攻击技巧靠力量+岩石、地震，威力力一择二使用，剧毒、保护、睡觉、睡眠果考虑。另外地震也是重要技巧。

强化型：岩石+地震必备，另外考虑地震或者原始力量打击地震所不能解决的对象。最后技巧可考虑大爆炸或者睡觉，在没得针对对手的时候还是相当强力的。有时候可以变化成分身+气合拳+原始力量+大爆炸+睡觉。但威力要比前者差一些。

天气型：与大多数沙暴队队友的岩系和地面系一样，沙上暴+地震必备，剩下考虑剧毒、睡觉、大爆炸或者原始力量，但其作用却不被不少非神兽所取代……

一〇〇 194 冰神柱 五星

REGICE



与岩神柱物理和特殊能力恰好相反，特防高但冰系抗性太差，缺乏对冰系自己有抵抗力，其它它都是二倍受伤害，因此作为特殊道具时除了利用属性的技巧，但效果还算可以。另外它的特攻在冰系中也是比较高的（虽然种族值只有100……），且拥有电、冰两大强招，控制能力比较强。当然最绝的是它还有诅咒，一旦诅咒起来就一发不可收拾，和诅咒卡比和诅咒臭臭泥有的一拼，但特攻能力要比它们强一些。

攻击型：冷冻光必备，10万伏特和固定+电击睡使用，后者还可以迫使对方陷入对方多半不愿意中电睡眠，睡觉也是几乎必备。剩

下技巧, 考虑剧毒, 觉醒水, 大爆炸吧。

消耗型: 本属性技巧冷冻光、冰雹、必留, 剩下技巧多是剧毒、保护、睡觉, 具体使用方便快捷简单, 不用多讲了。

天气型: 求雨、雷电、冷冻光、睡觉是一般组合, 它的高防对于队友也是一个不错保护, 本身攻击能力也不错。

强化型: 最可怕的COMBO在这里: 诅咒+毒雾+地震+冷冻光! 冷冻光可以解决不少她所不能解决的对手。使用时要能沉得住气, 初期和中期要好好地利用高防和冷冻光打游击, 伺机成熟时再出手追击。另外, 一般的强化方式都是吹散, 而这和精灵到了最后一个时就不怕吹散而可以肆意强化。对手没有灭歌, 黑翼的话只好乖乖看着她强化了... 另外它还能回补物防, 自接防盾。一般火系需要至少3个大字才能杀死它的耐久力, 而它强化超强的非火系, 则至少需要4个大字才能解决。因此直到一般的强化阶段, 她足以应付得过了, 对方不用太担心攻击也不必要浪费精力而已。

195 精神怪
REGISTEEL ★★★★★

两防都相当的优异, 且钢属性让它的弱点更少, 打起消耗战来游刃有余。只要它离开地, 斗, 火这些天敌, 就很难被打倒, 而能方便的交换上场当作盾牌。另外它还有铁壁, 铁壁等技巧强化防御, 真是可怕的究极之盾! 但可惜的是它不融合金蛇, 盔甲是那样拥有钢, 让它的高防不能充分发挥, 且其攻击力太矮, 还是老老实实在的作被动的消耗吧。

消耗型: 剧毒+睡觉必备, 剩下技巧无非是保护、合金力、铁壁、催眠、分身、大爆炸、沙尘暴等。只要技巧选取得当 (比如保留了铁壁应付会地震的对手), 对手又没有考虑战术战时, 很可能被它队伍要被迫交战。可惜现在用强化战术的越来越多, 且大家还经常注意保留睡觉以及队伍用来应付异常状态, 甚至大量使用自然恢复的精灵或者上进战术。因此以剧毒为主打的消耗战术市场越来越小, 但也不能完全否认其威力, 只不过大家都会应付而已。

196 拉提亚斯
LATIOS ★★★★★★

看到星数大家都会吓一跳, 的确, 宝石上加入的水都兄妹实在过分的强, 本身能力和招式俱佳, 还有充沛的再生能力, 更可怕的是它们还有专用道具心之水滴 (虽然在game上基本没带过), 装备后 (虽然还要强大, 这多出来的两颗星就留给道具的...)

配置方案很多, 这里给出实用的几个方向, 但由于不敢敌对战时使用, 因此相关说明就不多说了。

强攻型: 龙爪+自我再生+许愿+精神干扰+迷雾+必留, 最后可考虑10万伏特、冲浪、冷冻光。

持久型: 迷雾龙爪/龙爪之吹息+自我再生+许愿必备, 最后配备毒雾, 反射盾, 光盾, 鬼火, 剧毒。

强化型: 比较可怕的战术, 冥想+精神干扰

龙爪+自我再生必备, 最后配备反射盾, 精神干扰/龙爪、鬼火等。操作得当的话灭掉对方不难, 对方是超级神棒一样不例外。

天气型: 求雨+冲浪+雷电+精神干扰+龙爪+自我再生+许愿。简直是完美的天气战术!

197 拉提亚斯
LATIOS ★★★★★★

和它妹妹的能力恰好相反, 哥哥属攻, 妹妹属守, 但它们的防守能力都相当不错, 实际区别不是很大。当然, 两兄妹的弱点都是物防, 面对赫拉的百万大角是难逃一死, 但赫拉显然也无法和龙爪的妹妹们对抗。相比之下, 妹妹在能力分配和招数上要稍好一些, 自然给队友更多的支援。

强攻型: 龙爪+自我再生+精神干扰+光盾+必留, 最后配备10万伏特、冲浪、冷冻光、影球 (对付高防的超能系), 对钢系也可用地震。

强化型: 冥想+精神干扰+龙爪+自我再生+必留, 最后是反射盾, 精神干扰/龙爪、鬼火。偶尔也可以考虑龙爪+地震+自我再生+精神干扰/龙爪的组合。

天气型: 求雨+冲浪+雷电+精神干扰+龙爪+光盾+自我再生, 和拉提亚斯差不多。

持久型: 精神干扰+龙爪+自我再生+反射盾+鬼火+剧毒。

198 海星牙
KYOGRE ★★★★★★

贵为神兽能力自然强悍的无以复加, 特攻方面极其强大, 且还有特性的庇护, 防守方面也没什么话说的, 稍弱一些的仅仅是速度 (在一般战斗中算是不错的了), 实战足以匹敌。更可怕的是他还能冥想, 冥想后更是稳如磐石, 难以阻挡。这里只简单介绍战术搭配:

强攻型: 水压+雷电必备, 由于高防也可以考虑睡觉, 剩下技巧有冷冻光, 瓦刻 (对付卡比, 快龙等), 地震/舍身撞 (对付会模仿反射的), 原始力量+震雷 (对付鬼魂)。在队友协助下, 让它上场比赛满血的还可用水压替换水压, 更加可怕。

强化型: 水压+冲浪+冥想必备, 剩下技巧从雷电、鬼火、剧毒中三选二。

199 古拉顿
GROUDON ★★★★★★

大陆之王的实力自然也是超群, 不过比起海星牙来说由于属性和能力分配稍同一筹, 但是依然可怕。

强攻型: 地震必备, 高防御攻击可配合必留, 剩下技巧有原始力量、大字火、火焰拍、磨擦、太阳火、鬼火。此外, 模仿海星牙用喷火代替其他火招也是可以的。

强化型: 地震+巨大化必备, 剩下技巧从原始力量/觉醒雷、觉醒鬼、睡觉、鬼火中4选2。

200 天空龙
RAYQUAZA ★★★★★★

仅在天空能一睹其芳容的天空龙, 实力自然也在同一层次, 不过相比之下它的打法简单了些, 充其量也就是

是暴龙和血翼飞龙的强化版, 强化起来自然可怕, 否则就是在神兽战中打打游历的2流角色 (暴龙和血翼飞龙还能吓唬, 而它却不能)。

强化型: 龙翼+巨大化+毒雾, 双攻击技巧考虑地震和龙翼飞 (考虑巨蛋时也可用神空), 另外再考虑一个特攻技巧, 龙翼炮/大火火, 冲浪, 10万伏特都是不错的选择, 考虑本属性的龙爪也马马虎虎。要么最后一个可用吼吼。

多游历还是基本原则, 不过和其他神兽相比优势不大, 在没有速度优势的情况下很容易被暴龙KO...

201 雷吉奇
JIRACHI ★★★★★★

能力很不錯且没有什么弱点, 但和雷拉比一样有不错的辅助能力。不过其他技巧破坏之威力巨大, 且

无属性影响, 真是无可避免的天敌。它和温柔可爱的外表中暗含杀机, 一定要小心提防。

支援型: 本属性强招必须之必备品, 利人利己, 其作用也突出, 剩下技巧有辅助的反射盾, 光壁, 利用特性的攻击技巧精神干扰, 10万伏特, 水之波动, 影球也有意外效果。

强化型: 冥想+精神干扰或者宇宙力+巨大化+地震两个combo择一使用, 补血的斗志+睡觉也是相当重要, 剩下的技巧, 可考虑10万伏特不同对付或者反射盾, 光壁进一步强化防御能力。

天气型: 不要小看了它在天气队中的能力, 天恩的特性配合求雨队伍所需的技巧简直是天作之合。水之波动+雷电必备, 剩下的技巧从求雨、许愿、破坏之震、光壁中4选2。

202 迪奥西斯
DEOXY ★★★★★★




























能力非常畸形, 攻击、特攻速度非常突出, 但守备方面的血, 两防就幼弱的根, 需








于地而已。不过独门技巧精神增幅实在可怕, 一发下去不能除了抵抗超能系的, 其他所有pm都会被要命中, 且凭借它的速度抢先解决掉重伤的对手也是不成问题。此外若不马上让它这个能力附体的家伙强化起来, 后果有多严重就不说了。































攻击型: 精神增幅必不可少, 剩下技巧一般都是影球+瓦刻, 剩下技巧可考虑睡觉+睡眠草, 如果道具用白面包, 那么直接考虑回血技自我再生就行了。































强化型: 宇宙之力+自我再生必备, 剩下的技巧一般就是精神干扰和10万伏特, 偶尔把冥想技换成威力也可, 但强化时就有一定难度。











































口袋妖怪386完美中文版抓宠地点一览表

精灵图鉴	捕捉地点或方法	种族值和公司比例	捕捉地点图解
	120号道路上的草丛中遇到	HP:40 At:45 De:35 SpA:70 SpD:85 Spe:55 = 310 [87.5% 雄性]	
	113号道路上的草丛中可以遇到	HP:39 At:52 De:43 SpA:60 SpD:50 Spe:85 = 309 [87.5% 雄性]	
	123号道路上的小池塘内	HP:44 At:48 De:65 SpA:50 SpD:64 Spe:43 = 314 [87.5% 雄性]	
	101和102号道路上的草丛中	HP:45 At:30 De:35 SpA:20 SpD:20 Spe:45 = 195 50% 雄性	
	101, 102, 103号道路上的草丛中	HP:60 At:45 De:50 SpA:80 SpD:80 Spe:70 = 365 [50% 雄性]	
	114号道路上的森林(草丛中)	HP:45 At:25 De:50 SpA:25 SpD:25 Spe:35 = 205 [50% 雄性]	
	102号道路上的草丛中	HP:30 At:50 De:35 SpA:25 SpD:35 Spe:72 = 253 [50% 雄性]	
	102号道路上的草丛中	HP:65 At:90 De:65 SpA:61 SpD:61 Spe:100 = 442 [50% 雄性]	
	104, 118号道路上的草丛中	HP:35 At:55 De:30 SpA:50 SpD:40 Spe:90 = 300 [50% 雄性]	
	沿海地区均有分布(特别是海面上)	HP:50 At:75 De:85 SpA:20 SpD:30 Spe:40 = 300 [50% 雄性]	
	104号道路上的草丛中	HP:55 At:47 De:57 SpA:40 SpD:40 Spe:41 = 275 [0% 雄性]	
	102号道路上的水池中	HP:40 At:57 De:40 SpA:40 SpD:40 Spe:50 = 273 [100% 雄性]	
	104号道路上的草丛中	HP:61 At:92 De:77 SpA:85 SpD:75 Spe:85 = 495 [100% 雄性]	
	118号道路上的草丛中	HP:95 At:70 De:73 SpA:85 SpD:90 Spe:60 = 473 [25% 雄性]	































精灵图鉴	捕捉地点或方法	种族值和公司比例	捕捉地点图解
	116号道路上的山洞	HP:115 At:45 De:20 SpA:45 SpD:25 Spe:20 = 270 [25% 雄性]	
	116号道路上的草丛中	HP:75 At:80 De:70 SpA:85 SpD:75 Spe:90 = 455 [50% 雄性]	
	116号道路上的山洞	HP:75 At:80 De:85 SpA:100 SpD:90 Spe:50 = 480 [50% 雄性]	
	108号道路上的山洞里	HP:80 At:65 De:50 SpA:40 SpD:55 Spe:45 = 305 [50% 雄性]	
	5号道路上的低级约丰可以钓到	HP:10 At:55 De:25 SpA:35 SpD:45 Spe:65 = 285 [50% 雄性]	
	在有水的地方都能遇到	HP:40 At:45 De:35 SpA:40 SpD:40 Spe:80 = 290 [50% 雄性]	
	114号道路和120号道路上的池塘里可以遇到	HP:50 At:52 De:48 SpA:85 SpD:50 Spe:55 = 320 [50% 雄性]	
	有岩石生出的山洞中均有	HP:65 At:105 De:60 SpA:80 SpD:70 Spe:95 = 455 [50% 雄性]	
	108号道路的山洞内(第3层)对岩石使用技能“碎岩”有机率遇到	HP:40 At:50 De:40 SpA:40 SpD:40 Spe:90 = 300 [50% 雄性]	
	118号道路上的草丛中	HP:65 At:65 De:65 SpA:50 SpD:50 Spe:95 = 395 [50% 雄性]	
	很多山洞里都有	HP:25 At:20 De:15 SpA:105 SpD:55 Spe:90 = 310 [75% 雄性]	
	在海面上都可以遇到	HP:70 At:80 De:50 SpA:35 SpD:35 Spe:35 = 305 [75% 雄性]	
	108号道路上的山洞(第3层)	HP:90 At:100 De:80 SpA:85 SpD:85 Spe:55 = 505 [75% 雄性]	
	108号道路上的山洞(第3层)	HP:50 At:75 De:35 SpA:70 SpD:30 Spe:40 = 300 [50% 雄性]	

	106号道路上的山 洞(第2层)	HP:85 At:90 De:50 SpA:85 SpD:45 Spe:55 = 390 [50% 雄性]	
	108号道路上的山 洞(第1层)	HP:80 At:70 De:65 SpA:80 SpD:120 Spe:100 = 515 [50% 雄性]	
	122号道路(日落 山)上的草丛中	HP:80 At:110 De:130 SpA:65 SpD:65 Spe:45 = 485 [50% 雄性]	
	118号道路上的草 丛中	HP:85 At:100 De:70 SpA:80 SpD:55 Spe:105 = 500 [50% 雄性]	
	110号道路上的草 丛中	HP:95 At:75 De:110 SpA:100 SpD:80 Spe:30 = 490 [50% 雄性]	
	110号道路上的草 丛中	HP:25 At:35 De:70 SpA:95 SpD:55 Spe:45 = 325 [无性别]	
	110号水路(新假 叶)里	HP:50 At:80 De:85 SpA:120 SpD:70 Spe:70 = 485 [无性别]	
	110号水路(新假 叶)里	HP:35 At:65 De:45 SpA:35 SpD:75 Spe:75 = 310 [50% 雄性]	
	118号道路上的草 丛中	HP:65 At:45 De:55 SpA:45 SpD:70 Spe:45 = 325 [50% 雄性]	
	118号道路上的草 丛中	HP:90 At:70 De:80 SpA:70 SpD:95 Spe:70 = 475 [50% 雄性]	
	110号道路上的草 丛中	HP:80 At:80 De:50 SpA:40 SpD:50 Spe:25 = 325 [50% 雄性]	
	狩猎场的草丛中	HP:30 At:35 De:30 SpA:100 SpD:35 Spe:80 = 310 [50% 雄性]	
	117号道路上的草 丛中	HP:80 At:65 De:60 SpA:130 SpD:85 Spe:110 = 500 [50% 雄性]	
	110号道路上的草 丛中	HP:35 At:45 De:160 SpA:30 SpD:45 Spe:70 = 395 [50% 雄性]	
	118/121/122号 道路的水中使用低 级钩竿可以钓到	HP:85 At:73 De:70 SpA:73 SpD:115 Spe:67 = 493 [50% 雄性]	

	大部分水域里用 中级竿可以钓到	HP:55 At:130 De:115 SpA:60 SpD:50 Spe:75 = 475 [50% 雄性]	
	111号道路的沙漠 里	HP:80 At:50 De:70 SpA:80 SpD:80 Spe:140 = 480 [无性别]	
	112号道路的火焰 近路中	HP:95 At:95 De:85 SpA:125 SpD:65 Spe:55 = 520 [50% 雄性]	
	112号道路的火焰 近路中	HP:80 At:80 De:110 SpA:50 SpD:80 Spe:45 = 425 [50% 雄性]	
	112号道路的火焰 近路中	HP:50 At:120 De:53 SpA:35 SpD:110 Spe:87 = 455 [100% 雄性]	
	112号道路的火焰 近路中	HP:90 At:55 De:75 SpA:80 SpD:75 Spe:30 = 385 [50% 雄性]	
	112号道路(凹凸 岛)上的草丛中	HP:65 At:90 De:120 SpA:85 SpD:70 Spe:60 = 490 [50% 雄性]	
	113号道路上的草 丛中	HP:105 At:130 De:70 SpA:45 SpD:45 Spe:40 = 485 [50% 雄性]	
	113号道路上的草 丛中	HP:85 At:55 De:115 SpA:100 SpD:40 Spe:60 = 435 [50% 雄性]	
	113号道路上的草 丛中	HP:105 At:95 De:80 SpA:40 SpD:80 Spe:90 = 490 [0% 雄性]	
	111号道路的沙漠 中	HP:30 At:45 De:70 SpA:70 SpD:25 Spe:80 = 295 [50% 雄性]	
	111号道路上的沙 漠中	HP:80 At:92 De:65 SpA:65 SpD:80 Spe:68 = 450 [50% 雄性]	
	114号道路上的草 丛中	HP:80 At:75 De:85 SpA:100 SpD:85 Spe:115 = 570 [无性别]	
	118号道路上的草 丛中	HP:70 At:110 De:80 SpA:65 SpD:80 Spe:105 = 500 [50% 雄性]	
	118号道路上的草 丛中	HP:85 At:50 De:35 SpA:115 SpD:95 Spe:95 = 455 [10% 雄性]	































	115号道路(流星瀑布)中	HP:85 At:83 De:57 SpA:95 SpD:85 Spe:105 = 430 75% 雄性	
	115号道路(流星瀑布)中	HP:85 At:95 De:57 SpA:100 SpD:85 Spe:93 = 495 75% 雄性	
	120号道路的池塘里使用中级钓竿可以钓到	HP:85 At:125 De:100 SpA:55 SpD:70 Spe:85 = 500 50% 雄性	
	111-117号道路的池塘中使用中级钓竿可以钓到	HP:20 At:10 De:55 SpA:15 SpD:85 Spe:80 = 200 150% 雄性	
	111号道路的沙漠中	HP:130 At:85 De:80 SpA:85 SpD:95 Spe:80 = 535 50% 雄性	
	116号道路(流星瀑布)最深处	HP:55 At:55 De:50 SpA:45 SpD:65 Spe:55 = 325 87.5% 雄性	
	115号道路(流星瀑布)最深处	HP:85 At:65 De:80 SpA:110 SpD:95 Spe:130 = 525 87.5% 雄性	
	116号道路的山洞里	HP:35 At:40 De:100 SpA:90 SpD:55 Spe:35 = 355 87.5% 雄性	
	119-121-123号道路的垃圾场中中级钓竿可以钓到	HP:30 At:80 De:90 SpA:55 SpD:45 Spe:55 = 355 187.5% 雄性	
	110号水路(新嫩叶)里	HP:80 At:105 De:65 SpA:80 SpD:75 Spe:130 = 515 87.5% 雄性	
	白川町总海使用高级钓竿可以钓到	HP:160 At:110 De:65 SpA:85 SpD:110 Spe:36 = 540 87.5% 雄性	
	狩猎场的某些草地	HP:90 At:90 De:85 SpA:125 SpD:90 Spe:100 = 580 无性别	
	122水路(日落山)里	HP:90 At:100 De:90 SpA:125 SpD:85 Spe:80 = 580 无性别	
	狩猎场的某些草丛中	HP:105 At:110 De:90 SpA:154 SpD:90 Spe:130 = 680 无性别	
	122水路(日落山)里	HP:100 At:100 De:100 SpA:100 SpD:100 Spe:100 = 600 无性别	
	122水路(日落山)里	HP:45 At:48 De:85 SpA:49 SpD:85 Spe:45 = 318 187.5% 雄性	
	112号道路(凹凸岛)上的草丛中	HP:80 At:87 De:80 SpA:83 SpD:80 Spe:60 = 405 187.5% 雄性	
	104号道路的森林型	HP:58 At:84 De:58 SpA:80 SpD:85 Spe:80 = 405 187.5% 雄性	
	103号水路	HP:50 At:65 De:64 SpA:44 SpD:48 Spe:43 = 314 187.5% 雄性	
	128号水路的海底洞穴中	HP:35 At:48 De:34 SpA:35 SpD:45 Spe:20 = 215 150% 雄性	
	122号水路(日落山)的草丛中	HP:85 At:76 De:64 SpA:45 SpD:55 Spe:90 = 415 150% 雄性	
	120号道路上的草丛中	HP:100 At:50 De:50 SpA:76 SpD:98 Spe:70 = 442 150% 雄性	
	113号道路上的草丛中	HP:40 At:20 De:30 SpA:40 SpD:80 Spe:55 = 285 150% 雄性	
	狩猎场的某些草地中	HP:40 At:80 De:40 SpA:40 SpD:40 Spe:30 = 250 150% 雄性	
	119号道路的草丛中	HP:70 At:90 De:70 SpA:60 SpD:60 Spe:40 = 390 150% 雄性	
	狩猎场的某些草丛中	HP:85 At:90 De:80 SpA:70 SpD:80 Spe:130 = 535 150% 雄性	
	125号水路(普普洞)的最底层	HP:125 At:58 De:58 SpA:76 SpD:76 Spe:67 = 460 150% 雄性	
	125号水路(普普洞)的水中	HP:50 At:25 De:28 SpA:45 SpD:55 Spe:15 = 218 125% 雄性	
	124/126号水路底部的草丛中	HP:55 At:40 De:85 SpA:80 SpD:105 Spe:40 = 405 187.5% 雄性	
	白川町总海使用高级钓竿可以钓到	HP:55 At:48 De:43 SpA:65 SpD:45 Spe:45 = 230 150% 雄性	

	115号水道使用高级约平可以钓到	HP:70 At:55 De:55 SpA:80 SpD:60 Spe:45 = 365 [50% 雄性]	
	107/108/109号水道使用高级约平可以钓到	HP:80 At:75 De:75 SpA:115 SpD:80 Spe:55 = 500 [50% 雄性]	
	山优下方的池塘使用高级约平可以钓到	HP:70 At:28 De:50 SpA:70 SpD:50 Spe:40 = 250 [50% 雄性]	
	129-131号水道使用高级约平可以钓到	HP:100 At:50 De:80 SpA:50 SpD:80 Spe:50 = 410 50% 雄性	
	115号道路(流星瀑布最深处)	HP:35 At:35 De:40 SpA:35 SpD:55 Spe:50 = 250 [50% 雄性]	
	通关后可以在道谷市左上方的屋子裏垂钓, 天空之柱	HP:55 At:70 De:55 SpA:75 SpD:55 Spe:85 = 380 [50% 雄性]	
	山不镇左边洞穴	HP:65 At:65 De:45 SpA:75 SpD:45 Spe:95 = 390 50% 雄性	
	道谷市上方雪洞最低层	HP:55 At:45 De:45 SpA:25 SpD:75 Spe:15 = 210 50% 雄性	
	110号水道的新设计	HP:95 At:85 De:85 SpA:65 SpD:85 Spe:35 = 430 [50% 雄性]	
	通关后除了房屋, 洞穴外任何地点都可能遇到	HP:65 At:65 De:80 SpA:130 SpD:95 Spe:110 = 525 [87.5% 雄性]	
	通关后除了房屋, 洞穴外任何地点都可能遇见	HP:95 At:65 De:110 SpA:60 SpD:130 Spe:65 = 525 [87.5% 雄性]	
	108号水道的沉船屋里面的小水道使用高级约平可以钓	HP:50 At:85 De:42 SpA:65 SpD:42 Spe:81 = 405 [50% 雄性]	
	111号道路的沙漠中	HP:85 At:75 De:80 SpA:100 SpD:110 Spe:30 = 480 [50% 雄性]	
	山优市上方的斗土教入中	HP:60 At:60 De:60 SpA:85 SpD:85 Spe:35 = 435 50% 雄性	
	122号道路(日落山)最顶层的白色墓碑附近	HP:48 At:72 De:48 SpA:72 SpD:48 Spe:48 = 336 [无性别]	























	131号水道的天空之柱	HP:190 At:93 De:98 SpA:33 SpD:58 Spe:33 = 406 [50% 雄性]	
	114号道路的草丛中	HP:70 At:80 De:65 SpA:30 SpD:85 Spe:85 = 455 [50% 雄性]	
	114号道路的岩石(使用技能碎岩)有机率遇到	HP:100 At:70 De:70 SpA:85 SpD:85 Spe:46 = 416 [50% 雄性]	
	天元市的泡通(使用技能冲袋有机率遇到)	HP:60 At:80 De:50 SpA:40 SpD:40 Spe:30 = 300 [25% 雄性]	
	104号道路的森林	HP:70 At:130 De:100 SpA:55 SpD:80 Spe:85 = 500 [50% 雄性]	
	104号道路的森林里	HP:55 At:95 De:55 SpA:35 SpD:75 Spe:115 = 430 [50% 雄性]	
	101/102/103/104号道路的草丛中	HP:40 At:40 De:40 SpA:70 SpD:40 Spe:20 = 250 [50% 雄性]	
	101/102/103/104号道路的草丛中	HP:100 At:100 De:80 SpA:60 SpD:80 Spe:50 = 450 [50% 雄性]	
	103/112号道路的草丛中	HP:35 At:65 De:35 SpA:85 SpD:35 Spe:65 = 300 [50% 雄性]	
	117号道路的草丛中	HP:45 At:55 De:45 SpA:85 SpD:45 Spe:75 = 330 [50% 雄性]	
	116号道路的草丛中	HP:65 At:80 De:140 SpA:40 SpD:70 Spe:70 = 486 [50% 雄性]	
	116号道路的草丛中	HP:75 At:85 De:95 SpA:95 SpD:95 Spe:85 = 540 [50% 雄性]	
	116号道路的山洞里	HP:85 At:80 De:80 SpA:105 SpD:95 Spe:60 = 515 [无性别]	
	118号道路的山洞里	HP:55 At:20 De:35 SpA:20 SpD:45 Spe:75 = 250 [50% 雄性]	
	112号道路(凹凸商)的草丛中	HP:50 At:95 De:85 SpA:35 SpD:110 Spe:70 = 455 [100% 雄性]	

	山木市左边洞穴的最低层	HP:45 At:63 De:37 SpA:65 SpD:55 Spe:85 = 380 [75% 雄性]	
	121号道路的草丛中	HP:85 At:80 De:105 SpA:40 SpD:70 Spe:100 = 490 [0% 雄性]	
	112号道路的草丛中	HP:90 At:85 De:75 SpA:115 SpD:100 Spe:115 = 580 无性别	
	112号道路的草丛中	HP:100 At:75 De:115 SpA:80 SpD:115 Spe:85 = 580 [无性别]	
	130/121号道路天元市的边境中(使用技能冲波)	HP:70 At:84 De:70 SpA:65 SpD:70 Spe:51 = 410 [50% 雄性]	
	117号道路的草丛中	HP:105 At:130 De:90 SpA:110 SpD:154 Spe:80 = 880 [无性别]	
	112号道路的草丛中	HP:50 At:85 De:45 SpA:85 SpD:85 Spe:95 = 405 [87.5% 雄性]	
	111号道路的鸟嘴洞(使用技能冲波)	HP:45 At:60 De:40 SpA:70 SpD:50 Spe:45 = 310 [87.5% 雄性]	
	115号道路左边的草丛中	HP:80 At:120 De:70 SpA:110 SpD:70 Spe:80 = 530 [87.5% 雄性]	
	道谷市上方的雪橇鸡(水测时使用技能冲波)	HP:50 At:70 De:50 SpA:50 SpD:50 Spe:40 = 310 [87.5% 雄性]	
	103/124号水道使用高级钓竿可以钓到	HP:100 At:110 De:80 SpA:85 SpD:90 Spe:80 = 535 [87.5% 雄性]	
	122号水道(日落山)的幽灵城中	HP:70 At:90 De:70 SpA:60 SpD:60 Spe:70 = 420 [50% 雄性]	
	山木镇左边的洞穴第1层	HP:45 At:45 De:35 SpA:20 SpD:30 Spe:20 = 195 [50% 雄性]	
	117号道路的草丛中	HP:50 At:35 De:55 SpA:25 SpD:25 Spe:15 = 205 50% 雄性	
	103/101号道路阿田市的沿海使用中级钓竿可以钓到	HP:50 At:35 De:55 SpA:25 SpD:25 Spe:15 = 205 [50% 雄性]	
	狩猎场的某些草丛中	HP:40 At:30 De:30 SpA:40 SpD:50 Spe:30 = 220 50% 雄性	
	山木镇左边的洞穴第1层	HP:80 At:70 De:70 SpA:90 SpD:190 Spe:70 = 480 [50% 雄性]	
	126号水道的两栖洞穴	HP:40 At:55 De:30 SpA:30 SpD:30 Spe:85 = 270 [50% 雄性]	
	狩猎场上方的草丛中	HP:60 At:85 De:60 SpA:50 SpD:50 Spe:125 = 430 50% 雄性	
	狩猎场左上方的草丛中	HP:40 At:30 De:30 SpA:55 SpD:30 Spe:85 = 270 [50% 雄性]	
	狩猎场左上方的草丛中	HP:60 At:50 De:100 SpA:85 SpD:70 Spe:85 = 430 50% 雄性	
	115号道路的悬崖瀑布中间一带	HP:28 At:25 De:25 SpA:45 SpD:35 Spe:40 = 198 [50% 雄性]	
	狩猎场右上角的草丛中	HP:38 At:35 De:35 SpA:85 SpD:55 Spe:50 = 278 [50% 雄性]	
	道谷市上方的雪橇鸡最低点(逐渐弱)	HP:65 At:65 De:65 SpA:125 SpD:115 Spe:80 = 518 [50% 雄性]	
	110号水道的新设计	HP:40 At:30 De:32 SpA:50 SpD:57 Spe:65 = 269 [50% 雄性]	
	112号道路的火焰近路	HP:70 At:60 De:62 SpA:80 SpD:82 Spe:80 = 414 50% 雄性	
	狩猎场左上方的草丛中	HP:80 At:40 De:80 SpA:40 SpD:60 Spe:35 = 295 60% 雄性	
	道谷市上方的雪橇鸡的水中(逐渐弱)	HP:60 At:30 De:80 SpA:60 SpD:60 Spe:70 = 460 [50% 雄性]	
	117号道路的岩石(使用技能碎岩有几率遇到)	HP:60 At:60 De:60 SpA:35 SpD:35 Spe:30 = 280 [50% 雄性]	
	121号道路的草丛中	HP:80 At:80 De:80 SpA:55 SpD:55 Spe:30 = 440 [50% 雄性]	

	110号水道的新垦地	HP:1 At:90 De:45 SpA:30 SpD:30 Spe:40 = 238 无性别!	
	115号道路的流星瀑布最深处(泥地上)	HP:84 At:51 De:23 SpA:91 SpD:23 Spe:28 = 249 150% 雌性!	
	115号道路的流星瀑布最深处、水中、使用技能冲浪)	HP:104 At:91 De:63 SpA:91 SpD:63 Spe:88 = 480 150% 雌性!	
	119号道路的流星瀑布最深处(红地上)	HP:142 At:20 De:60 SpA:43 SpD:60 Spe:51 = 474 75% 雌性!	
	115号道路左边的草丛中	HP:50 At:20 De:40 SpA:20 SpD:40 Spe:20 = 190 50% 雌性!	
	道谷市上方的看精鸡最低层(道周后)	HP:30 At:45 De:35 SpA:45 SpD:30 Spe:30 = 375 50% 雌性!	
	110号水道的新垦地	HP:50 At:45 De:45 SpA:35 SpD:35 Spe:50 = 260 25% 雌性!	
	112号道路的火焰近路	HP:70 At:65 De:65 SpA:55 SpD:55 Spe:70 = 430 25% 雌性!	
	狩猎场右上的想遇(使用高级钓竿可以钓到)	HP:50 At:75 De:75 SpA:85 SpD:55 Spe:50 = 380 50% 雌性!	
	131号水道的天空之柱	HP:50 At:90 De:140 SpA:40 SpD:50 Spe:40 = 430 50% 雌性!	
	115号道路的流星瀑布	HP:70 At:111 De:180 SpA:80 SpD:80 Spe:50 = 520 51% 雌性!	
	117号道路的草丛中	HP:30 At:40 De:55 SpA:40 SpD:55 Spe:60 = 280 50% 雌性!	
	112号道路的火焰近路	HP:70 At:75 De:60 SpA:105 SpD:60 Spe:105 = 475 50% 雌性!	
	狩猎场左下的想遇(使用高级钓竿可以钓到)	HP:65 At:72 De:55 SpA:47 SpD:75 Spe:85 = 490 100% 雌性!	
	102/104号道路的草丛中	HP:70 At:43 De:50 SpA:43 SpD:50 Spe:40 = 302 150% 雌性!	

	102 104号道路的草丛中(晚上)	HP:45 At:90 De:20 SpA:85 SpD:20 Spe:65 = 366 150% 雌性!	
	104号道路的森林里	HP:130 At:70 De:35 SpA:70 SpD:35 Spe:35 = 400 150% 雌性!	
	104号道路的森林里	HP:60 At:60 De:45 SpA:65 SpD:45 Spe:35 = 395 50% 雌性!	
	123号道路的草丛中	HP:60 At:25 De:35 SpA:70 SpD:80 Spe:60 = 330 150% 雌性!	
	110号道路的草丛中	HP:80 At:60 De:60 SpA:60 SpD:60 Spe:60 = 360 150% 雌性!	
	111号道路的沙漠里	HP:80 At:100 De:80 SpA:80 SpD:80 Spe:100 = 520 50% 雌性!	
	104号道路的草丛中	HP:70 At:115 De:60 SpA:115 SpD:60 Spe:55 = 475 150% 雌性!	
	120号道路的草丛中	HP:73 At:115 De:60 SpA:60 SpD:60 Spe:60 = 458 150% 雌性!	
	120号道路的草丛中	HP:73 At:100 De:60 SpA:100 SpD:60 Spe:65 = 458 50% 雌性!	
	123号道路的草丛中	HP:70 At:95 De:85 SpA:55 SpD:65 Spe:70 = 440 无性别!	
	110/117/120号道路的能冲浪)	HP:50 At:48 De:43 SpA:48 SpD:41 Spe:60 = 288 150% 雌性!	
	122号道路(日落山)上的草丛中(距离的下)	HP:40 At:40 De:55 SpA:40 SpD:70 Spe:65 = 300 无性别!	
	122号道路、日落山)的精灵技巧	HP:88 At:41 De:77 SpA:61 SpD:87 Spe:23 = 355 187.5% 雌性!	
	双鹿市的葡萄酒内	HP:88 At:81 De:97 SpA:81 SpD:107 Spe:43 = 495 187.5% 雌性!	
	112号道路(凹凸魔)的草丛中	HP:45 At:95 De:50 SpA:40 SpD:50 Spe:75 = 356 187.5% 雌性!	

	山不镇左边的洞穴的岩石(使用技能使岩石有机率通过)	HP:20 At:15 De:20 SpA:10 SpD:55 Spe:87 200 150% 属性	
	113号道路的草丛中	HP:95 At:80 De:79 SpA:100 SpD:125 Spe:81 = 540 60% 属性	
	121号道路的草丛中	HP:60 At:30 De:70 SpA:40 SpD:120 Spe:40 = 440 50% 属性	
	104号水道使用中级的平均可以钓到	HP:84 At:115 De:65 SpA:83 SpD:63 Spe:85 = 455 60% 属性	
	狩猎场上方的岩石(使用技能使岩石)	HP:41 At:10 De:130 SpA:66 SpD:130 Spe:11 = 452 50% 属性	
	道谷市上方的鲁普鸡的陆地上	HP:99 At:68 De:83 SpA:72 SpD:87 Spe:51 = 480 50% 属性	
	112号道路的草丛中	HP:65 At:50 De:70 SpA:95 SpD:6 Spe:85 = 425 150% 属性	
	道谷市上方的鲁普鸡的陆地上	HP:95 At:23 De:48 SpA:23 SpD:48 Spe:23 = 280 150% 属性	
	105 106号水道上使用高级钓竿可以钓到	HP:80 At:80 De:80 SpA:80 SpD:80 Spe:80 = 480 60% 属性	
	道谷市上方的鲁普鸡最低处(是岩石)	HP:90 At:60 De:70 SpA:75 SpD:70 Spe:45 = 410 50% 属性	
	107 108 109/115号水道使用中级的平均可以钓到	HP:110 At:80 De:90 SpA:95 SpD:90 Spe:85 = 530 50% 属性	
	122号道路 日落山)上的草丛中	HP:45 At:64 De:85 SpA:72 SpD:55 Spe:32 = 345 150% 属性	

	123号道路的草丛中	HP:100 At:80 De:130 SpA:45 SpD:65 Spe:55 = 485 87.5% 属性	
	118号道路的草丛中	HP:43 At:30 De:55 SpA:40 SpD:65 Spe:97 = 332 125% 属性	
	112号道路的草丛中	HP:45 At:75 De:60 SpA:40 SpD:30 Spe:140 300 50% 属性	
	121号道路的草丛中	HP:80 At:115 De:130 SpA:95 SpD:80 Spe:70 = 500 无性别	
	双鹿市的宽佛寺内第3层	HP:80 At:50 De:100 SpA:100 SpD:200 Spe:50 55% 无性别	
	双鹿市的宽佛寺内第4层	HP:80 At:75 De:150 SpA:75 SpD:150 Spe:50 580 无性别	
	双鹿市的宽佛寺内第2层	HP:80 At:80 De:90 SpA:110 SpD:15 Spe:110 = 600 10% 属性	
	115号道路的宽佛寺市最深处(陆地上)	HP:80 At:80 De:80 SpA:130 SpD:110 Spe:110 = 610 100% 属性	
	124 126号水道两层的草丛中	HP:105 At:140 De:90 SpA:150 SpD:90 Spe:95 680 无性别	
	122号水道 日落山)上起雾的草丛中	HP:100 At:100 De:100 SpA:100 SpD:100 Spe:101 = 600 无性别	
	112号道路(凹凸岛)的草丛中	HP:50 At:150 De:50 SpA:150 SpD:50 Spe:150 = 600 无性别	

●备注：1、未列出的精灵是通过进化方式得到的，具体请参看《掌机迷》第7期的386妖怪进化资料。2、种族值说明：HP体力、AT攻击、DEF防御、SPA特殊攻击、SPD特殊防御、SPE速度。





キャババンハート

继SQUARE的《FFT》之后，ENIX的《勇者斗恶龙怪兽篇 旅団之心》又登陆GBA，这可真是众玩家的又一大福音。《旅団之心》在前作的基础上又新增了不少要素，下面我就来谈谈我的一点心得，希望能抛砖引玉，请各位《DQ》迷多多指教。(啊，好多的奥鸡蛋和板儿砖啊！我闪——)

关于小勋章

在游戏中，小勋章是一件非常重要的道具，用它可以从营地中会说话的罐子处换来怪兽之心。小勋章是随机散落在地图上的，在一块大陆上每天可以捡到固定数量的小勋章，在不同的大陆上分布的数量也不同。如果在一块大陆上不断地重复“捡取小勋章→在营地的宿屋中住宿”这两个步骤，就能不断地得到小勋章。

地点	数量
デルコンダル岛	1
ローファ地方	1
ローレシア地方	2
ザムルトリア地方	2
ムンブルク地方	3
テナ地方	3
ルブガナ地方	1
ベヌール地方	1
ロングルキア地方	1
アレフガルド地方	2
スライムランド	1

本人在最初的大陆上练级时发现，在营地石上万的商人之家中与商人对话时，每次可免费获得100个食物。这样的话，如果在游戏初期练级时不断重

复上述的两个步骤，即可收集到大量的的小勋章，且不必担心因收集小勋章而花费金钱来购买食物。(以后就没有免费的午餐了！)

关于食物

本作新添加了食物系统，在地图上行走就会减少食物的数量，当食物耗尽时，怪物的HP值就会不断下降。如果在体力较低时不慎误入沼泽，就有可能全军覆没。在游戏初期资金匮乏的情况下，食物的消耗可能会使玩家陷入困境。下面就介绍一些与食物有关的

心得。

- 在一处怪物较弱的大陆扎营，在营地反复练级，当食物耗尽时，将僧侣放在第一位。这样，每次战斗开始时，只要敌方怪物的走位比我万博，僧侣就会首先为我方怪兽恢复HP。当我方损失太大时，只需回到营地免费治疗即可全部恢复。需要注意的是，僧侣只会为自己同车的怪物恢复HP。
- 当食物缺乏时，应尽量在森林和草地行走。有时可以从果树上获得1~2个苹果。
- 当马车上载有一些特殊职业上的同伴时，用其特技获得食物。例如，猎人能获得猎犬，渔夫在海边可钓到大鱼(好东西)。
- 在一般情况下，地形对食物消耗的快慢顺序为：沙漠>山地>森林>平原。



不花钱得到的好东东

在与怪物交战时,经常会随机捡到或
得到一些道具,这样不但在游戏初期可以节

省不少金钱,后期还可以得到某些珍贵道具。
既然不花钱也能获得这么多的好东东,

那就让我们一起来看看究竟应该对哪些怪
物进行“谋杀财命”的动作吧。

编号	道具名称	怪物名称
301	やくそう	アクアスライム/ホイミスライム/はぐれメタル/キラースコップ/おぼけヒト トド/ペロゴン/ぐんたいガニ ドラゴンキッズ せみもぐら/おおみず/はなかわセミ/マドハンド/おぼけキヤンドル/トードムキラー/バベットマン
302	アモールのみず	スノーム/アルミラージュ/トドマン/ドラゴン/ストロングアニマル/
303	せかいじゅうのしずく	クリスタルスライム/エンゼルスライム/グランスライム/マスタースライム /だいおうイカ/キングレオ/やまたのおろち/グレイトドラゴン/プチヒー ロー/おおそり/ミミック
304	まほうのせいすい	マグマスライム/グリズリー/ビッグももんじゃ/ダークホーン/アイアンホ ーク/ひくいどり/ホークブリザード/ガーゴイル/オパビー/ミノーン/マッ ドブランド/かばちやのとし
305	エルフのみぐすり	メタルキング ゴールデンスライム ダ クキング しんりゅう にじくじや く スカラベ-ダー デスサイザ
306	どくけしやう	ダークスライム/バブルキング/つちわらし/ドロル/リップス/ドラゴンマ ッド/マタンゴ/ヘルホーネット/ドロス-バ
307	まんげつそう	こんべいとう/スライムつむり/ジギアントバット/ビックアイ よろい ムカデ/ヘルザブル
308	げつけいじゆ	リープア/ユニコーン/ひとくいそう/ふゆうじゆ
309	めざめのこな	ダークナイト/ヘルゴンドル/とかげせんし/オーク
310	てんしのすず	スライムナイト/キメラ/ダンスキヤロット
311	おもいですず	メタルスライム アイアンタートル さりア-マ- マロシマン
312	りんご	スライム/バブルスライム/ももんじゃ/いわとびあくま/ドラキー/ドラド ン/ブーバー/サボテンボール/おおなめくじ/はなもとき/とげぼうず
313	おおきなりんご	キラー エイブ ナスピナ ラ きりかふおぼけ
314	きかな	とつげきうお
315	ステーキ	ベビハンサ あばれうしどり アンドリアル バトルレクス
316	トラマナのつえ	まどうスライム/ねこまどう/オニオンマスター
317	いのちのきのみ	ヒモ グランドシマウ
318	かしこきのたね	アル-ゴートドン
319	まもりのたね	ドリー/ギガントドラゴン
320	ちからのたね	イロ/キラーバンサー パオ-ム マッスルゴン/ソードドラゴン/カオ スドレイク/おおきづち
321	せかいじゅうのは	キングスライム/スピンスライム/インフェルゴン/スカルゴン/じんめんじ ゆ/ローズボトラ
322	ふしどなごのみ	バーラル/トライウィンダー/セルゲイナス/ジェノダーク/ドルリウム
323	ききょうなせきどう	とつげきこどう

怎么样,看了这个表格,你应该不会在寻找珍贵道具的时候“滥杀无辜”了吧!

关于地图上的随机事件

部队在地图上行走时,会随机发生一些事件,这些事件有好有坏,下面就让我们一起来看看其中的一些事件。(事件排列不分时间先后,“发生地点”指经常发生的地点。)

编号	事件名称	发生地点	内容
1	落とし穴	平林	马车掉到陷阱里,食物被强夺,如马车上有人
2	キラースコップ	/山	可发现并避开
3	旅の贵族	平原	为他表演可获得少量金钱,但有时他会翻帐逃走
4	天からの光	平原	回复己方全员的HP/MP
5	ダイエット	平原	由于减肥而使食物在一段时间内消耗的速度减缓
6	急におなかがすく	平原	由于饥饿,食物在一段时间内加倍减少

编号	事件名称	发生地点	内容
06	さすらいの ギャンブラー	平原	打扑克赢取兑换券,可换得增加能力值的种子
07	旅の僧侶	平原	花钱请僧侣为自己回复MP
08	岩が落ちてくる	山地	猜测落石方向(右左中),如被打中一同伴HP减半
09	あやしいつば	山地	打开可疑的罐子后,可能有魔物出现
10	落とし穴 旅の盗賊	山地 森林	马车掉到陷阱里,并被盗贼夺去金钱
11	旅の魔法使い	林 山	用“ルーラ”将队伍移送至营地
12	森の奥	森林	马车上有厨师 猎人,可从森林中获得树木的种子
13	動けない魔物	森林	让医术上帮助不了的怪物可以得到心
14	おおきな木	平/林	获得树木的果实作为食物
15	飲める泉	森林	一段时间内不出现怪物
16	小さな泉	森林	将道具投入泉水中可获得更高级的道具
17	砂漠で海のモンスター	沙漠 中怪物的心	让渔夫帮助被困于沙漠中的海中怪物,可获得海
18	オアシス	沙漠 可能会将食物加满	看见海市蜃楼(前进/离开),如不断地选前进,
19	旅の踊り子	沙漠	花费大量金钱让旅行舞蹈家为全员回复全部MP
20	あやしげな影	平/林山/沙	猜怪物名称,猜对获得该怪物的心,猜错战斗
21	キラ イブ	森林	食物被猩猩抢夺,如马车上有人猫人可发现并避开
22	雪だるま	雪原	让魔物使识破对方的真身,可获得“スノ ムの心”
23	空腹の人	アレフガルド地方	让厨师帮助他可获得心或使其成为同伴

表格中的部分地点为简号,其全称为:“平”→平原,“林”→森林,“山”→山地,“沙”→沙漠,“雪”→雪原。当发生“小さな泉”事件时,将道具投入泉水中可获得更高级的道具。下面是一些相关资料。

通关前	
获得道具	投入道具
アモールの水	やくそう、りんご
まほうのせいすい	キメラのつばさ、てんしのすず、 げつけいじゆ、さかな、おおきなりんご
せかいじゆのしずく	きんいろのかね、おもいでのおすず
エルブのみぐすり	よびよせのつばき
せかいじゆのは	おべんとう
各種“たね”或“み”	ステ キ、せかいじゆのしずく

通关后	
获得道具	投入道具
エルブのみぐすり	おべんとう、まほうのせいすい
せかいじゆのしずく	おもいでのおすず、げつけいじゆ、 おおきなりんご、キメラのつばさ
せかいじゆのは	やくそう、りんご、まんげつそう
各種“たね”或“み”	トラマナのつえ、ステーキ
カラーオ ブ	せかいじゆのしずく、せかいじゆのは、 エルブのみぐすり

人类同伴的职业与战斗特技

在游戏中存在着许多人类伙伴。他们各 强大的怪物外,灵活运用人类同伴的各种 人在战斗中会起到何种作用呢?一起来看
自拥有不同的职业。在战斗中,除了依靠 能力也是一件重要的。那么,不同职业上的 希望

职业名称	中文名称	战斗特技	效果
せん。	战士	オノだけき	用斧头攻击敌人
ベテランせんし	资深战士	オノもうだ	
マスターせんし	王牌战士	オノむそう	
そうりよ	僧侣	いのり	
だいそうりよ	大僧侣	いやし	为怪物恢复HP
マスターそうりよ	高僧	せいのなるひかり	
ちずし	地图士	ちけいちようき	
ベテランちずし	资深地图士	ちけいはあく	
マスターちずし	王牌地图士	ちけいちゆくち	增加我方移动速度
おどりこ	舞女	おどる	
ベテランおどりこ	舞蹈家	じょうねつダンス	
マスターおどりこ	舞王	きゅうきよくのまい	
まほうつかい	魔法师	まほう	以擅长的魔法攻击敌人
だいまほうつかい	大魔法师	まじゅつ	
まほうマスター	王牌魔法师	だいまじゅつ	

职业名称	中文名称	战斗特技	效果
ふとうか	武市	かいしんだ	用拳头攻击敌人
ベテランぶとうか	武术家	かいしんけん	
マスターぶとうか	武圣人	かいしんげき	
しょうにん	商人	こぜにはつけん	获得金钱
だいしょうにん	富翁	こづかいのはつけん	
キングしょうにん	士族商人	サイバのはつけん	
つりし	渔夫	まきエサ	使敌人停止攻击
ベテランつりし	资深渔夫	いっばんづり	
マスターつりし	王牌渔夫	とあみ	
うらないし	占卜师	うらない	获得敌人情报
だいうらないし	大占卜师	ふうすい	
うらないマスタ	王牌占卜师	よげん	
いじゆつし医生	てあて		解除同伴的异常状态
だいいじゆつし	名医	ありよう	
いじゆつマスター	神医	きゆうご	
かりうど	猎人	ゆみや	使敌人出现异常状况
ベテランかりうど	资深猎人	ねいいうち	
マスターかりうど	猎神	みだれうち	
さし	骑士	さしのたて	钢铁防御
ベテランさし	资深骑士	まもりたて	
マスターさし	王牌骑士	せいなるたて	
けんし	剑士	にかいどり	必杀一剑
ベテランけんし	资深剑士	さんだんけん	
マスターけんし	剑圣	よんれんきつ	
りょうりんにん	厨师	マジカルスー	为怪物恢复MP
だりょうりんにん	大厨师	マジカルシチュ	
りょうりマスタ	厨神	マジカルステーキ	
まものつかい	魔物使	なだめる	使敌人出现异常状况
だいまものつかい	大魔物使	おだてる	
まものマスター	王牌魔物使	なつかせる	
ぎんゆうしじん	吟游诗人	うたごえ	引导战局向有利的方向发展
ベテランしじん	名诗人	こころのきけび	
マスターしじん	诗圣	みわくのうた	
とうぞく	盗贼	ぬすむ	あそぶ
だいたうぞく	大盗	かすめとる	
マスターとうぞく	贼王	うばいさる	
あそびにん游玩人	たむわれる		あそぶ
ちやうあそびにん	超级游玩人	与敌人玩耍	
あそびマスター	游玩人之王	ごうゆう	
メタルハンター	金属猎人	メタルたたき	攻击全部敌人
メタルキラ	金属杀手	メタルアタック	
メタルマスター	金属王	メタルおうど	
てんせいし	转生士	てんせい	无
だいてんせいし	大转生士	はしてんせい	
てんせいマスター	转生之神	つきてんせい	
ギャンブラー	赌徒	リーチ	引发奇异事件
ハイギャンブラー	赌王	ダブルリーチ	
ギャンブルキング	赌神	トリプルリーチ	
けんじや	贤者	だいのちのいかり	使用辅助咒语
だいきんじや	大贤者	だいのちのほうこう	
マスタ けんじや	圣贤	だいのちのときき	

怪物转身资料

在本游戏中，最大的乐趣莫过于通过怪物转身来制造新的怪物。怪物转身的方法有多种，但合成怪物的3个要素则是：怪物+ $\times 2$ 。（众人：“全是废话。”）本人在实战中发现了如下的一些规律：

●规律1：如果转身时3个要素为相同种

族，则转身出的怪物必属该种族。

●规律2：如果转身时的3个要素中有两个为相同种族，则转身出的怪物与两个相同种族的要素为同族。

●规律3：如果转身时的3个要素的种族全部不相同，则按“魔兽系>恶魔兽系>物质

系>动物系>史来母系（スライム系）>自然系>元素系（エレメント系）的种族优劣来决定怪物转身后的种族。当然，也有一些特定组合的怪物不适用以上规律，下面的列表是按上述规律转身出的怪物中的一部分，如果哪位高人还知道其它的方法或规律，欢迎指教。

番号	転身後名称	星	体重	転身前名称	必要な心	
001	スライム	1	2	全种族	スライム	スライム
002	バブルスライム	1	2	全种族	バブルスライム	バブルスライム
003	アクアスライム	1	2	全种族	アクアスライム	アクアスライム
004	マグマスライム	1	2	全种族	マグマスライム	マグマスライム
005	こんべいとう	1	2	全种族	こんべいとう	こんべいとう
006	メタルスライム	2	3	全种族	メタルスライム	メタルスライム
007	ホイミスライム	2	3	全种族	ホイミスライム	ホイミスライム
008	スライムつむり	2	3	全种族	スライム	こんべいとう
009	リ フア	2	3	全种族	リ フア	リ フア
010	スノーム	2	3	全种族	スノーム	スノーム
011	キングスライム	3	5	スライム+8	スライム	スライム
012	はぐれメタル	3	4	メタルスライム+0	メタルスライム	はぐれメタル
013	ダークスライム	3	3	全种族	ダークスライム	ダークスライム
014	スライムナイト	3	4	全种族	スライムナイト	スライムナイト
015	バブルキング	3	5	バブルスライム+8	バブルスライム	バブルスライム
016	メタルキング	4	6	はぐれメタル+0	はぐれメタル	はぐれメタル
017	クリスタルスライム	4	4	おどるほうせき+8	くものだいおう	スライムせい
018	ダークナイト	4	4	ダークスライム+0	ダークスライム	ダークスライム
019	エンゼルスライム	4	3	全种族	エンゼルスライム	エンゼルスライム
020	まどうスライム	4	3	ホイミスライム+0	ねこまどう	ねこまどう
021	ゴルデンスライム	5	6	メタルキング+4	メタルキング	メタルキング
022	ダークキング	5	5	ダークナイト+0	ダークナイト	ダークナイト
023	マスタースライム	5	3	全种族	マスタースライム	マスタースライム
024	スピンスライム	5	4	全种族	スピンスライム	スピンスライム
025	グランスライム	6	6	ゴルデンスライム+0	ゴルデンスライム	ゴルデンスライム

番号	転身後名称	星	体重	転身前名称	必要な心	
026	ベビーパンサー	1	2	全种族	ベビーパンサー	ベビーパンサー
027	もんじゃ	1	2	全种族	もんじゃ	もんじゃ
028	いわとびあくま	1	2	全种族	いわとびあくま	いわとびあくま
029	キラースコップ	1	2	全种族	キラースコップ	キラースコップ
030	おばけヒトデ	1	3	全种族	おばけヒトデ	おばけヒトデ
031	とつげきうお	1	3	全种族	とつげきうお	とつげきうお
032	ねこまどう	2	3	全种族	ねこまどう	ねこまどう
033	ペロゴン	2	4	全种族	つらわらし	つらわらし
034	ぐんたいガニ	2	3	全种族	ぐんたいガニ	ぐんたいガニ
035	アルミラージ	2	2	全种族	アルミラージ	アルミラージ
036	ジャイアントバット	2	4	全种族	ジャイアントバット	ジャイアントバット
037	あばれうしどり	2	3	全种族	あばれうしどり	あばれうしどり
038	ユニコーン	3	3	全种族	ユニコーン	ユニコーン
039	ヘルコンドル	3	3	ジャイアントバット+0	はなカワセミ	はなカワセミ
040	アイアンタートル	3	5	全种族	アイアンタートル	アイアンタートル
041	グリズリー	3	4	全种族	グリズリー	グリズリー
042	キラ-エイブ	3	4	全种族	キラ-エイブ	キラ-エイブ
043	ゴートドン	3	3	全种族	ゴートドン	ゴートドン
044	だいおうイカ	4	4	全种族	だいおうイカ	だいおうイカ
045	ビッグもんじゃ	4	5	もんじゃ+18	もんじゃ	もんじゃ
046	ダークホーン	4	5	ゴートドン+0	ストロングアニマル	オニオンマスター
047	アイアンホーク	4	4	ヘルコンドル+0	ガーゴイル	シルバーデビル
048	トドマン	4	4	全种族	トドマン	トドマン
049	トライウィンダー	4	4	全种族	トライウィンダー	トライウィンダー
050	キングレオ	5	5	全种族	キングレオ	キングレオ
051	グラントシャーク	5	6	全种族	グラントシャーク	グラントシャーク
052	キラ パンサ	5	4	ベビーパンサー+30	ベビー パンサ	ベビーパンサー
053	パースーム	5	5	ダークホーン+0	ダークホーン	メタルキング
054	マッスルコング	5	5	キラ-エイブ+0	キラ エイブ	ギガンテス
055	インフェルゴン	6	6	キングレオ+0	キラ パンサ	キラ パンサ

番号	転身后名称	星	体重	転身前名称	需要の心	
056	トラゴンキッス	1	1	全种族	トラゴンキッス	ドラゴンキッズ
057	ドラキー	1	1	全种族	ドラキー	ドラキ
058	ドラドン	1	2	全种族	ドラドン	ドラドン
059	つちわらし	1	2	全种族	つちわらし	つちわらし
060	ドロル	1	2	全种族	ドロル	ドロル
061	リップス	1	2	全种族	リップス	リップス
062	ドラゴン	2	3	ドラゴンキッズ+4	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
063	キメラ	2	2	ドラキー+0	マーマン	キラーパンサー
064	ドラゴンマッド	2	3	とおなめくじ+0	とげぼうず	いわとびあくま
065	ビッグアイ	2	3	全种族	ビッグアイ	ビッグアイ
066	とかげせんし	2	3	キラースコップ+0	ドラゴンキッズ	ベビ サタン
067	オウ	2	3	キラースコップ+0	ももんじや	ベビ サタン
068	ひくいどり	3	3	フレイム-0	フレイム	フレイム
069	ホークブリザード	3	3	ブリザード+0	ブリザード	ブリザード 070
070	ストロングアニマル	3	4	全种族	ストロングアニマル	ストロングアニマル
071	ソードドラゴン	3	4	アルミラージュ+0	ドラゴン	ひとくいサベル
072	ブーバー	3	3	リップス+0	ドラゴン	ペロゴン
073	ガーゴイル	3	3	キメラ+0	しりょうのきし	ドラゴン
074	やまたのおろち	4	5	全种族	やまたのおろち	やまたのおろち
075	スカルゴン	4	4	全种族	スカルゴン	スカルゴン
076	アンドレアル	4	4	ガーゴイル+0	ドラゴン	ヘルコンドル
077	バトルレックス	4	4	ソードドラゴン+0	プロトキラ	つじどりアックス
078	さそりアーマー	4	4	全种族	さそりアーマー	さそりアーマー
079	グレイトドラゴン	4	5	ドラゴン+8	ドラゴン	ドラゴン
080	にじくじやく	5	4	ホークブリザード+8	ひくいどり	ホークブリザード
081	カオスドレイク	5	6	ブーバー+4	ダークホーン	ジャミラス
082	セルゲイナス	5	5	バトルレックス+0	グリフィングス	カオスドレイク
083	ギガントドラゴン	5	6	グレイトドラゴン+0	アンドレアル	キングスライム
084	ジェノダーク	5	5	アンドレアル+0	やまたのおろち	グレイトドラゴン
085	しんりゅう	6	6	ジェノダーク	ギガントドラゴン	キングレオ

自 然 系

番号	転身后名称	星	体重	転身前名称	需要の心	
086	ナスビナラ	1	2	全种族	ナスビナラ	ナスビナラ
087	せみもぐら	1	2	全种族	せみもぐら	せみもぐら
088	おおみみず	1	2	全种族	おおみみず	おおみみず
089	サボテンボール	1	2	全种族	サボテンボール	サボテンボール
090	おおなめくじ	1	2	全种族	おおなめくじ	おおなめくじ
091	はなもどき	1	2	全种族	はなもどき	はなもどき
092	マタンゴ	2	2	全种族	マタンゴ	マタンゴ
093	オパビー	2	3	全种族	オパビー	オパビー
094	ミノン	2	3	全种族	とげぼうず	自然系
095	マッドブラント	2	3	全种族	マッドブラント	マッドブラント
096	マロンマン	2	2	全种族	マロンマン	マロンマン
097	はなかわせみ	2	2	はなもどき+0	ドラキー	自然系
098	ひとくいそう	3	3	リーファ+0	ぐんたいガニ	自然系
099	よろいムカデ	3	4	ぐんたいガニ+0	ミノン	スライムつむり
100	おおきづち	3	3	全种族	おおきづち	おおきづち
101	ダンスキヤロット	3	3	全种族	ダンスキヤロット	ダンスキヤロット
102	オニオンマスター	3	3	マロンマン+0	ボムボムボム	ビッグアイ
103	きりかぶおぼけ	3	3	全种族	きりかぶおぼけ	きりかぶおぼけ
104	じんめんじゅ	4	4	きりかぶおぼけ-0	きりかぶおぼけ	きりかぶおぼけ
105	ヘルホーネット	4	3	全种族	ヘルホーネット	ヘルホーネット

番号	転身後名称	星	体重	転身前名称	必要の心	
106	かばちやのきし	4	3	オニオンマスター+0	パーサーカー	ブチヒーロー
107	ブチヒーロー	4	2	マロンマン+0	スライムナイト	リーファ
108	ベルザブル	4	3	全种族	ベルザブル	ベルザブル
109	おおきそり	4	4	全种族	おおきそり	おおきそり
110	ローズパトラ	5	5	じんめんじゅ+0	だいおうイカ	キングレオ
111	ドルルリウム	5	5	ブチヒーロー+0	ドルル	くものだいおう
112	デスサイズ	5	5	おおきそり+0	きそりア マ	アンドレアル
113	ふゆうじゅ	5	3	じんめんじゅ+0	ビッグアイ	ヘルホーネット
114	スカラベダ	6	6	デスサイズ+0	デスサイズ	ジェノダーク

超魔界

番号	転身後名称	星	体重	転身前名称	必要の心	
115	マドハンド	1	2	全种族	マドハンド	マドハンド
116	とげぼうず	1	2	全种族	とげぼうず	とげぼうず
117	おばけキャンダル	1	2	全种族	おばけキャンダル	おばけキャンダル
118	とつげきこぞう	1	3	全种族	とつげきこぞう	とつげきこぞう
119	トーテムキラー	1	3	全种族	トーテムキラー	トーテムキラー
120	バベットマン	1	2	全种族	バベットマン	バベットマン
121	ミミック	2	3	ゴースト+0	ベビーサタン	物質系
122	ドロヌーバ	2	3	全种族	ドロヌーバ	ドロヌーバ
123	ファントムグラス	2	3	全种族	ファントムグラス	ファントムグラス
124	おどるほうせき	2	4	全种族	おどるほうせき	おどるほうせき
125	ひとくいサベル	2	3	全种族	ひとくいサベル	ひとくいサベル
126	つじざりアックス	2	4	しにがみ+0	キラーズコップ	物質系
127	ゴーレム	3	5	全种族	ゴーレム	ゴーレム
128	ばくだんいわ	3	3	全种族	ばくだんいわ	ばくだんいわ
129	がんせきゲモ	3	2	全种族	がんせきゲモ	がんせきゲモ
130	さまようよろい	3	3	さまようしんかん+0	ひとくいサベル	メタルスライム
131	プロトキラー	3	4	つじざりアックス+0	つじざりアックス	つじざりアックス
132	さまようしんかん	3	3	ファントムグラス+0	ミミック	ばけもののしんぶ
133	うごくせきぞう	4	5	とつげきこぞう+0	ばくだんいわ	ゴーレム
134	ひょうがまじん	4	4	ゴーレム+0	ブリザード	ゴーレム
135	ようがんまじん	4	4	ゴーレム+0	フレイム	フレイム
136	デッドマスカ	4	4	さまようしんかん+0	さまようしんかん	さまようしんかん
137	キラ マシン	4	4	プロトキラー+0	さまようよろい	スライムナイト
138	あくまのカガミ	4	3	全种族	あくまのカガミ	あくまのカガミ
139	グリフィンクス	5	6	うごくせきぞう+4	うごくせきぞう	うごくせきぞう
140	ダーククリスタル	5	5	全种族	ダーククリスタル	ダーククリスタル
141	キラ マシン2	5	5	キラ マシン+8	キラ マシン	キラ マシン
142	ドラゴンマシン	6	6	キラ-マシン2+0	キラ-マシン2	ギガントドラゴン
143	ベビーサタン	1	2	全种族	ベビーサタン	ベビーサタン
144	しにがみ	1	2	全种族	しにがみ	しにがみ
145	ゴースト	1	1	全种族	ゴースト	ゴースト
146	くさつたしたい	1	3	全种族	くさつたしたい	くさつたしたい
147	マーマン	1	3	全种族	マーマン	マーマン
148	パンバイアラット	1	2	全种族	パンバイアラット	パンバイアラット
149	アニマルゾンビ	2	2	全种族	アニマルゾンビ	アニマルゾンビ
150	ボムボムボム	2	3	ナスビナ ラ+0	ドラドン	ももんじゃ
151	マミー	2	3	くさつたしたい+0	ゴースト	バベットマン
152	しりょうのきし	2	3	全种族	しりょうのきし	しりょうのきし
153	シヤドー	2	2	ドラキエ+0	しにがみ	ゴースト
154	ばけもののしんぶ	2	3	全种族	ばけもののしんぶ	ばけもののしんぶ

姓名	性别	职业	体重	加入条件
アレウス	男	战士	4	最初の森林中
ランドル	男	地图士	1	最初の森林中
デクソン	男	僧侶	3	最初の森林中
リップル	女	舞女	1	デルコンダル島の酒店中
アリサ	女	魔法师	2	第二章扎营时自动加入
アン	女	武师	3	リザ城东北方の商人营地中
カチユア	女	商人	2	リザ城の宿屋中
バンドル	男	地图士	1	带ランドル上马车, 再到リザ城の教会中
レイダー	男	商人	3	去过リザ城后再到ローファ村の宿屋中
ナナ	女	渔夫	2	第二章勇者之泉的洞窟的东北方の港口中
リーラ	女	占卜师	1	サマルトリア城の宿屋中
イクサス	男	医生	1	在サマルトリア城中按“おしろ→参国王→宿屋→おしろ”的顺序他交谈即可
デイビス	男	猎人	2	在第二章以后返回リザ城の宿屋
ゴードン	男	骑士	2	打倒ローラ之门西北方の洞窟中の怪物
ジュラ	女	剑士	4	打倒ローラ之门西北方の洞窟中の怪物
クラスト	男	战士	2	打倒ローラ之门西北方の洞窟中の怪物
ロシムル	女	地图士	1	带ランドル上马车, 再到ムーンベタ城の道具屋中
レンダ	男	渔夫	1	ムーンベタ城の教会中
リュウガ	男	武师	4	与竜沼之城西南方关口中的卫兵对话, 再与他交谈
ホーミー	男	商人	2	テバ村の道具屋中
リカド	男	厨师	2	テバ村の宿屋中
ゼノン	男	魔法师	3	在テバ村南部的まんげつ塔顶获得月亮石后
ボルド	男	吟游诗人	2	“ドラゴンの角 南”的第一层
マチュア	女	魔物使		与大灯台第八层的看守交谈
アイリン	女	骑士	2	“ドラゴンの角 北”的顶层
モーリス	女	医生	1	ルブガナ城の道具屋中
グッツ	男	盗贼	2	ルブガナ城の宿屋の二樓
ガルス	男	渔夫	2	ベラヌール城の宿屋中
ルンルン	女	游侠人	1	在ベラヌール城の酒店中与她交谈, 依次选“いいえ”→“はい”即可
メルティ	女	舞女	1	ルンルン加入后再与她交谈
ハンナ	女	猎人	2	在ヘルホイ城の道具屋中与她交谈, 依次选“いいえ”→“はい”即可
ダニエル	男	吟游诗人	1	在ベルホイ城の宿屋中与他交谈时, 全选“はい”
オースト	男	占卜师	2	ベルホイ城の教会中
ギルメ	男	金属猎人	3	在ベルホイ城の监狱中与关在右侧牢房中的人交谈后与卫兵交谈, 再与他交谈。
セスカ	女	战士	3	风之塔顶层
ターシャ	女	僧侶	2	风之塔顶层
バンガス	男	资深战士	5	打开ロンデルキア洞窟的封印后与他交谈
ベイク	男	厨师	2	ガライ城の宿屋中
ファンヌ	女	武师	4	アレフガルド大陸の商人营地中
イズラグ	男	贤者	3	アレフガルド大陸東南方の神庫中
ドギ	男	盗贼	1	竜沼洞窟中

■ 天气

1. 天气是随机出现, 表示的天气是北方天空中最显著的地方

姓名	性别	职业	体重	加入条件
ジライア	男	武术家	2	デルコンダル城の宿屋中
アイン	男	资深骑士	2	デルコンダル城の宿屋中
アンリ	女	渔夫	4	ローファ村の道具屋中
トキオ	男	占卜师	1	ローファ村の宿屋中
ケイト	女	魔法师	3	ローファ村の教会中
アントン	男	武术家	4	リザ城の道具屋中
マイル	女	武术家	2	リザ城の宿屋中
アレク	男	大魔法师	3	リザ城の教会中
コジノ	男	魔法使	2	サマルトリア城の道具屋中
アミー	女	武术家	2	サマルトリア城の道具屋中

姓名	性别	职业	体重	加入条件
シヤロン	女	魔法师	2	サマルトリア城の道具屋中
ジャンヌ	女	大转生士	3	サマルトリア城の宿屋中
カツシユ	男	战士	3	サマルトリア城の宿屋中
ニツク	女	资深剑士	2	サマルトリア城の宿屋中
コヨーテ	男	高僧	1	サマルトリア城の教会中
クロケット	男	富商	3	ムーンベタ村の道具屋中
ソーダ	女	资深地图士	1	ムーンベタ村の宿屋中
ヤンカー	男	地图士	1	デバ村の道具屋中
ヨハンソン	男	资深地图士	2	デバ村の道具屋中
サマンサ	女	王牌魔物使	3	デバ村の宿屋中
サマン	男	大魔法师	3	ルブガナ城の道具屋中
ジョージ	男	大占卜师	2	ベラヌール村の宿屋中
ジム	男	僧侣	2	ベラヌール村の教会中
ナディア	女	赌徒	4	ベルホイ城の监狱中
ファシス	女	大盗	1	ガライ城の宿屋中
マツト	男	吟游诗人	1	ガライ城の教会中
トトロシ	女	名诗人	3	ガライ城の港口中ポランド上马车, 再到ムーンベタ城の道具屋中
レンダ	男	渔夫	1	ムーンベタ城の教会中
リュウガ	男	武士	4	与毒沼之城西方关口中的卫兵对话, 再与他交谈
ホーミー	男	商人	2	デバ村の道具屋中
リカード	男	厨师	2	デバ村の宿屋中
ゼノン	男	魔法师	3	在デバ村南部的まげつ塔顶获得月亮石后
ボルドー	男	吟游诗人	2	“ドラゴンの角 南”的第一层
マチュア	女	魔物使	1	与大灯台第八层的看守交谈
アイリン	女	骑士	2	“ドラゴンの角 北”的顶层
モーリス	女	医生	1	ルブガナ城の道具屋中
グッツ	男	盗贼	2	ルブガナ城の宿屋の二樓
ガルス	男	渔夫	2	ベラヌール城の宿屋中
ルンレン	女	游戏人	1	在ベラヌール城の酒店中与她交谈, 依次选“いいえ”→“はい”即可
メルティ	女	舞女	1	ルンレン加入后再与她交谈
パンナ	女	猎人	1	在ベルホイ城の道具屋中与她交谈, 依次选“いいえ”→“はい”即可
ダニエル	男	吟游诗人	1	在ベルホイ城の宿屋中与他交谈时, 全选“はい”
オスト	男	占卜师	2	ベルホイ城の教会中
ギルメ	男	金属猎人	3	在ベルホイ城の监狱中与关在右側牢房中的人交谈后与卫兵交谈, 再与他交谈
セスカ	女	战士	3	风之塔顶层
ターシャ	女	僧侣	2	风之塔顶层
パンガス	男	资深战士	5	打开ロンダルキア洞窟的封印后与他交谈
ベイク	男	厨师	2	ガライ城の宿屋中
ファンヌ	女	武士	4	アレフガルド大陆的商人营地中
イズラゲ	男	贤者	3	アレフガルド大陆东南万の神廟中
ドギ	男	盗贼	1	毒沼祠堂中

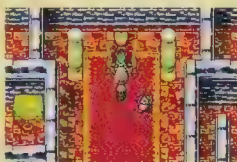
天子地恩

营地的作用非常巨大, 当不同职业的同伴加入后, 营地就相当于一座城市, 下面我们来看看它的功能。

- 1、可以在宿屋内免费住宿。
- 2、可以在老妇人处以1:1的价格购买食物。
- 3、商人加入后, 可以在商店内购买道具和补充食物。根据队伍中商人数量和等级的不同, 可购买的商品也不同。



- 4、老贤者和フォズ加入后, 可以进行怪物转身。
- 5、吟游诗人加入后, 可以给自己的马车和怪物改名字。
- 6、盗贼加入后, 可以在商店内进行道具的存取。
- 7、游戏人或赌徒加入后, 可以玩怪物老虎机, 赢取奖品。



■文 / Robin(特别感谢网友x-man1001提供大量的怪物转身资料!)



火炎纹章-烈火之剑

大家好,我是黑衣死神,很高兴和大家再次于《掌机典藏》上见面,在以前的文章中,我已经把烈火之剑的剧情和世界观点大家做了很全面的介绍,使大家对烈火之剑的剧情已经有了充分的了解。但是,作为纹章系列作,烈火在战略战术方面毕竟还有很多可圈可点的地方,借此机会,就让我为大家详细地指导一下烈火之剑的战术方法和具体作战技巧。希望无论是新手,还是老玩家阅读此文之后,无论是在攻关上,还是挑战评价上都能取得提高和进步,谢谢!!

作者:任天堂 发售日:2003年4月25日
类型:R S.G 价格:未定 其他:——

战术知识满点!让您轻易将敌人玩弄于股掌之间的特别战术指导攻略!

PART1 战略的基础

1. 游戏流程。

本章开始-剧情部分-编成画面-战斗部分(我军回合-敌人回合-同盟军回合)-胜利条件达成-剧情部分-存档,下一章。

提示:胜利条件的变化:

(1)打倒BOSS:各章都肯定设有固定的BOSS,即使其余敌人还有生存,只要将BOSS打倒那么本章便结束,而出现在最初位置便不再移动的BOSS是很多的,而一般来说他们的能力也比较强。所以一旦进入其攻击范围便要立刻集中兵力,迅速击破,以免功亏一篑。

(2)据点制压:将据点(城门、王座)上的BOSS打倒后,将主人公移动至此,选择“制压”便可结束本章,但据点上的BOSS因为附加了地形效果一般都比较强,所以也要小心。

(3)敌军全灭:包含敌人BOSS在内,将地图上所有的敌人打倒便

可结束本章,不仅是开始时的敌人,对于后来出现的援军也要迅速击破,挑战这样的章节,注意点是分散优秀兵力,迅速将敌人大军击溃,并尽快过场。

(4)一定回合数内生存 防御:在以一定的回合数内守护特定的特色或据点为作战目的的章节中,只要特定回合数满足,那么本章无论敌人是否全灭即结束,我方不妨尝试在守护好特定单位的前提下派出部分兵力与敌人BOSS部队交战,这样不仅能获得更多经验值,还能积累一些战术经验,但切记不能顾此失彼,守护特定单位才是重中之重。

(5)其他胜利条件:其他的胜利条件还有诸如“到达特定地点”与“特定单位交谈”或等待一些回合数等等。

PART2 角色/职业/成长

1. 说得同伴,增加战力。

游戏开始之时,我方只有琳(リン)一个人,但是随着故事的发展,会有越来越多的伙伴加入我方,我方的军力也会一天一天的壮大起来,而且很多同伴的加入条件都是比较苛刻的,越是苛刻的条件,收获就越大,让我们一起收齐所有的角色,组建一支无敌的强力军队吧!!

2. 级别的基本规则。

既然可以LEVEL UP,那么这点也是自然要提的啦,角色的经验值只要达到100点便可升级,无论是攻击敌人,被敌人攻击,使用魔法、魔杖,还是特别的指令(偷盗、跳舞、演奏)都是可以获得经验值的,升级之时角色的各种能力值会遵循成长率和乱数(下文会详细介绍)来提升各种能力值,所以决定一名角色是否强力,最重要的就是成长率了!而低级别职业在等级大于10级之后便可以转职。

全部同伴加入条件/职业/成长率

(L代表琳篇, E代表艾利乌德篇, H代表海克特篇)

姓名	加入条件	职业	HP	力	技	速度	幸运	可靠	防御	回避率
艾利乌德 (エリオット)	E 11章开始时	骑士-剑士	60%	40%	50%	40%	40%	30%	30%	A
马尔斯 (マルス)	E 11章开始时, H 12章开始时	圣骑士	65%	30%	50%	25%	30%	15%	35%	D
罗威 (ロウエン)	E 11章开始时, H 12章开始时	S骑士-圣骑士	90%	20%	40%	30%	50%	40%	30%	C
凯尔 (ケル)	E 11章开始时, H 12章开始时	弓手-狙击手	80%	40%	50%	60%	50%	15%	30%	A
海克特 (ヘクトル)	E 11章开始时, H 12章开始时	战士-斗士	85%	50%	35%	40%	30%	30%	25%	B
圣骑士 (セント)	E 11章开始时, H 12章开始时	战士-斗士	80%	60%	40%	20%	45%	25%	15%	B
加克特 (ガクトル)	E 12章开始时, H 12章开始时	战士-重甲战士	90%	60%	45%	35%	30%	50%	25%	S
奥德 (オズ)	E 12章开始时, H 12章开始时	铁甲骑士-将军	90%	40%	30%	30%	35%	55%	30%	B
摩里 (モリ)	L 9章开始时, E/H 13, 112章开始时	修女-司祭	50%	50%	30%	40%	60%	15%	55%	C
马修 (マシュー)	L 8章开始时, E/H 12, 112章开始时	盗贼-刺客	75%	30%	40%	70%	50%	25%	20%	B
凯 (ケイ)	E/H 13章用马修说解	骑士-剑士	75%	50%	50%	70%	40%	15%	25%	A

姓名	加入条件	职业	HP	力	技	速	守	魔防	体防
马那斯 (マナス)	E/H16, 17章, 访问下方村庄	魔法师 - 魔法师	20%	15%	10%	10%	10%	10%	10%
艾莉 (エリ)	E/H16, 17章, 访问下方村庄	魔法师 - 魔法师	20%	15%	10%	10%	10%	10%	10%
普莉西拉 (プリシラ)	E/H14章, 访问下方村庄	神官骑士 - 魔法骑士	45%	40%	50%	40%	45%	15%	50%
琳 (リン)	L/1章开始时, E/H15, 16章开始时	领主 - 剑之领主	70%	40%	60%	60%	55%	20%	30%
塞恩 (セイン)	L/1章开始时, E/H15, 16章开始时	S骑士 - 圣骑士	80%	60%	35%	40%	35%	20%	20%
肖特 (セント)	L/1章开始时, E/H15, 16章开始时	S骑士 - 圣骑士	80%	40%	50%	45%	20%	25%	25%
美娜莉 (フローラ)	L/1章开始时, E/H15, 17章开始时	天马骑士 - 独角兽骑士	60%	40%	50%	55%	50%	15%	15%
雷尔 (レイ)	L/2章开始时, E/H15, 16章开始时	弓箭手 - 狙击手	75%	50%	50%	40%	40%	20%	25%
雷尔 (レイ)	E/H16, 17章, 用圣剑击败魔兽	佣兵 - 勇者	85%	55%	45%	45%	35%	15%	15%
塞亚 (ルセア)	L/7章开始时, E/H16, 17章, 用圣剑击败魔兽	修道士 - 贤者	55%	60%	50%	40%	20%	10%	60%
卡那斯 (カナス)	E/H16, 17章, 访问下方村庄	魔法师 - 魔法师	70%	45%	45%	45%	25%	25%	45%
达拉 (ダラ)	E/H16, 17章, 访问下方村庄, 19章开始时加入	盗贼 - 狂战士	70%	65%	20%	60%	35%	20%	15%
菲欧拉 (フィオラ)	E/H16, 19章, 用圣剑击败魔兽	天马骑士 - 独角兽骑士	70%	35%	60%	50%	30%	20%	50%
拉姆尔特 (ラルム)	E/H18, 20章, 用艾利乌德, 阿克特鲁击败魔兽	盗贼 - 刺客	60%	25%	45%	60%	60%	25%	25%
妮莉安 (ニリア)	E/H20, 21章开始时	骑士	85%	65%	55%	70%	80%	30%	70%
妮莉安 (ニリア)	E/H21, 22章开始时	圣骑士	75%	30%	35%	50%	45%	20%	25%
玛兹 (マズ)	E/H21, 22章, 用艾利乌德, 阿克特鲁击败魔兽	飞龙骑士 - 飞龙骑士	85%	55%	45%	45%	25%	10%	25%
罗斯 (ロス)	E/H21, 22章, 用艾利乌德, 阿克特鲁击败魔兽	盗贼 - 刺客	55%	45%	45%	45%	25%	10%	25%
露克安 (ルカア)	E/H22, 23章, 用艾利乌德, 阿克特鲁击败魔兽	亚人狂战士	60%	40%	30%	25%	40%	20%	35%
瓦鲁斯 (ワラス)	L/19章开始时, E/H23, 24章, 用艾利乌德, 阿克特鲁击败魔兽	铁甲骑士 - 将军	70%	45%	40%	20%	30%	35%	35%
潘特 (パント)	E/H24, 26章开始时	勇者	50%	30%	20%	40%	40%	30%	35%
露克丝 (ルイズ)	E/H24, 26章开始时	狙击手	80%	40%	40%	40%	30%	20%	30%
卡雷尔 (カレル)	E/H25, 27章, 用艾利乌德, 阿克特鲁击败魔兽	盗贼	70%	30%	50%	50%	30%	10%	15%
妮莉 (ニリ)	E/H26, 28章, 用艾利乌德, 阿克特鲁击败魔兽	魔法师 - 贤者	55%	60%	55%	60%	45%	15%	50%
妮莉 (ニリ)	E/H26, 28章, 用艾利乌德, 阿克特鲁击败魔兽	刺客	85%	15%	40%	35%	20%	35%	30%
维达 (ヴァイダ)	E/H27, 29章, 用艾利乌德, 阿克特鲁击败魔兽	飞龙骑士	80%	45%	25%	40%	30%	25%	15%
雷尔 (レイ)	L/7章开始时, E/H30, 32章开始时	商人	85%	5%	5%	70%	80%	30%	70%
雷尔 (レイ)	E/H30, 32章, 访问下方村庄	刺客	60%	40%	30%	35%	15%	20%	40%
卡莉娜 (カリナ)	H/25章, 用20000卢米	天马骑士 - 独角兽骑士	75%	50%	40%	45%	45%	25%	30%
卡莉娜 (カリナ)	H/25章, 用20000卢米, 用艾利乌德, 阿克特鲁击败魔兽	刺客	80%	25%	45%	55%	40%	10%	20%
艾托斯 (アトス)	E/H28章开始时	盗贼	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

全职业全能力解析 职业上限表

注: 所有低级职业上限均为生命80, 其余20, 以下列出的为高级职业

职业	姓名	HP	力	技	速	守	魔防	体防
魔法师	领主	80	20	20	20	20	20	20
魔法师	剑之领主	80	27	28	24	23	25	25
魔法师	圣骑士	80	30	24	24	28	20	25
魔法师	勇者 (男)	80	25	30	26	25	22	20
魔法师	勇者 (女)	80	24	30	28	24	24	25
魔法师	剑圣 (男)	80	24	29	30	22	23	25
魔法师	剑圣 (女)	80	22	29	30	22	25	25
魔法师	战士	80	30	28	28	26	22	20
魔法师	将军 (男)	80	29	27	24	30	25	20
魔法师	将军 (女)	80	25	25	22	30	18	20
魔法师	狙击手 (男)	80	25	30	28	25	23	20
魔法师	狙击手 (女)	80	24	30	28	24	24	20
魔法师	刺客 (男)	80	25	28	24	22	30	25
魔法师	刺客 (女)	80	25	25	26	21	30	25
魔法师	贤者 (男)	80	20	30	26	21	25	20
魔法师	贤者 (女)	80	20	28	26	21	25	20
魔法师	独角兽伊 (男)	80	29	28	26	21	18	20
魔法师	独角兽伊 (女)	80	28	28	26	20	20	20
魔法师	圣骑士 (男)	80	25	28	28	25	25	25
魔法师	圣骑士 (女)	80	23	27	25	24	26	25
魔法师	魔法骑士	80	25	24	25	24	26	25
魔法师	游侠骑士 (男)	80	25	28	30	24	25	20
魔法师	游侠骑士 (女)	80	23	28	30	22	25	20
魔法师	独角兽骑士	80	23	25	28	22	26	25
魔法师	飞龙骑士 (男)	80	27	25	23	28	22	25
魔法师	飞龙骑士 (女)	80	25	26	24	27	23	25
魔法师	狂战士	80	30	29	28	23	21	20
魔法师	刺客	80	20	30	30	20	30	20
魔法师	骑士	80	10	10	30	24	28	20
魔法师	诗人	80	10	10	30	24	28	20
魔法师	大贤者	80	30	30	25	20	30	20
魔法师	精英队	80	20	20	20	20	20	25

转职后能力增加表

初期职业	转职后职业	所需道具	HP	力	技	速	守	魔防	体格	移动
领主(艾利乌德)	领主骑士	天の封印(威副情)	4	2	0	1	1	3	2	2
领主(海克特鲁)	领主骑士	天の封印(威副情)	3	0	2	3	1	5	2	1
领主(琳)	剑之领主	天の封印	3	2	2	0	3	5	1	1
佣兵	勇者	英雄の证	4	0	2	2	2	2	1	1
剑士	剑圣	英雄の证	5	2	0	0	2	1	1	1
战士	斗士	英雄の证	3	1	2	0	3	3	2	1
弓箭手(男)	狙击手	オリオン矢	3	1	2	2	2	3	1	1
弓箭手(女)	狙击手	オリオン矢	4	3	1	1	2	2	1	1
海贼	狂战士	勇者の证	4	1	1	1	2	2	3	1
5骑士	圣骑士	骑士の指轮	2	1	1	1	2	1	2	1
游侠民	游侠骑士	オリオン矢	3	2	1	1	3	3	1	1
神官骑士	魔法骑士	圣の指轮	3	2	1	0	2	3	1	1
铁甲骑士	将军	骑士の勋章	4	2	2	3	2	3	2	1
天马骑士	独角兽骑士	天空のムチ	5	2	0	0	2	2	1	1
飞龙骑士	飞龙骑士	天空のムチ	4	0	2	2	0	2	1	1
修女	司祭	圣の指轮	3	1	2	1	2	2	1	1
修道士	司祭	圣の指轮	3	2	1	0	3	2	1	1
魔道士(男)	贤者	圣の指轮	4	1	0	0	3	3	1	1
魔道士(女)	贤者	圣の指轮	3	1	1	0	3	3	1	1
暗魔道士	修女伊	圣の指轮	4	0	0	3	2	2	1	1
盗贼刺客	暗の誓约书	3	1	0	0	2	2	0	1	1
输送队(帐篷)	输送队(马车)	LV20后自动转	0	0	0	0	0	0	0	5

PART3 战斗系统

① 战斗系统是游戏的核心，在这里将会将战斗系统、计算公式、补正效果等完全介绍给大家。

1. 首先要把握好攻击范围。

要想发动攻击，那么敌人必须进入我方队员的攻击范围。攻击又分为“直接攻击”“间接攻击”“远程攻击”，攻击的种类多样，玩家自然要学会活用。

这里请记住以下规则：

- (1)利用间接攻击攻击武器射程只有一格的敌人。敌人无法反击，反之亦然。
- (2)使用直接攻击攻击使用某些武器的敌人(如弓手)，敌人无法反击。
- (3)如果装备的是直接间接均可的武器(投枪、魔法等)那么以上两种情况均可反击。
- (4)远程攻击(如炮台、雷天气魔法)反击不可，即使我方持有远程攻击武器也同样无法反击。

2. 战斗之前预测战局的利器：角色基础能力值与计算公式。

角色基础能力值

力/魔力：角色的力量或魔法力，关系到攻击和魔法攻击力。

技：角色的技巧，关系到攻击时的命中率。

速：角色的速度：关系到战斗时的回避率和连续攻击。

幸运：角色的运气，与命中、回避、必杀回避等都有关系。

守备：角色的防御力，关系到战斗时受物理伤害的程度。

魔防：角色的魔法防御力，关系到战斗时对魔法的抵抗能力。

移动：可移动的距离。

体格：角色的体格数值，影响攻击速度和救出。

同行：现在是是否与同伴同行。

属性：分很多种，与支援效果有关系。

状态：显示人物现在的状态。

计算公式

攻击力=力(魔力)·武器的威力



威力 攻击侧攻击力·防御侧守备力

命中=武器命中+技巧+2+运气·2

回避 速度+2+运气·地形效果

防御 守备值或魔防值

必杀率=技巧/2+武器必杀数值

必杀回避率=运气·支援效果

攻击速度=速度·(武器重量·体格)(攻击速度最小为0。

超过对方4点时可进行2次攻击)

必杀威力=攻击力+3

特效攻击力=(如弓克飞行系，长柄刀克骑兵，破甲剑克重

铠兵)武器攻击力+3+力

权的命中率=(30+(魔力<6)+技)·(魔防<6) 目标

对象的距离

回避率=(攻击速度×2)+幸运·支援效果·地形效果

3. 武器、魔法的相克效果。

同系列作一样，本作也加入了武器相克关系。分为

枪克剑、洋克枪、剑克斧

光魔法克脑魔法，暗魔法克理魔法，理魔法克光魔法
相克时，克制方武器攻击力+1%，命中+15%，被克时反之
注意：使用反规则武器（见后文）时，命中修正会增加到30%

4. 地形效果。

角色所处的地形也会影响战斗。画面右下角将地形效果以数值表示。例如，DEF2，AVG30，即站在该地形上，受到敌人的攻击时，敌人对我方角色的伤害会减1/2，而命中也会降低30。

5. 某种武器级别达到S级时，使用该种武器的话，命中必杀都可以获得5点修正。

6. 军师的设定与属性的关系

一月 二月 三月 四月 五月 六月 七月 八月 九月 十月 十一月 十二月

A 冰 风 冰 理 光 雷 理 风 火 冰 理 雷
B 风 火 风 火 雷 理 风 理 冰 理 雷 火
AB 冰 理 雷 冰 风 火 雷 理 雷 火 冰 光
O 火 雷 理 雷 火 风 冰 火 理 风 冰 风

战斗中与军师属性相同的伙伴可以获得（军师评价星级）%的命中回避加成

7. 支援关系对战斗的修正。

本作同回合的支援关系形成条件完全相同，就是两名特定角色站在一起超过一定回合数之后就会出现“支援”选项，对话之后两人便具有支援效果，支援存在等级概念，最初是C，最高为A，每个角色最多只能进行5次支援对话，每章只能将支援级别提升1级。所以一定要好好利用，在战场中，只要这两名角色站在二格以内，支援效果便会对攻击、命中、回避等等产生修正效果。此外，不要让主力把那些没用的垃圾人物产生支援关系。同理，对于可以产生支援效果的主力，就一定要让他们尽快提升支援的等级。（在战前准备的时候，也可以在厄尔那那里占卜我方角色的相性关系）

PS：我方军队中具有支援关系的天马三姐妹天莉德（フロリナ）、菲欧拉（フィオラ）、法莉娜（ファリナ）之间存在一特殊技能“三角攻击”，发动方式为让她们三人将一名敌人包围，并由任意一名天马骑士发动普通攻击时出现，此时会出现不同的战斗画面，效果非常夺目，杀伤力也很强。（而且对E篇27章、H篇29章BOSS昂格的防御系道具具有破解效果）

附表：我方全支援形成一览

当两名可以形成支援效果的角色站在一起时，就会每回合增加相应的支援点数，达到81就可出现C级支援，到161出现B级支援，到241出现A级支援，需要留意的是每名角色最多只能进行五次支援对话。

エリウド	ヘクトル(72/3)	リン(10/2)	ニエア(0/5)	マウカ(25/2)	ロウエン(20/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
マウカ	エリウド(25/2)	マリナス(0/2)	ロウエン(20/3)	イサドラ(18/3)	ハーケン(20/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ロウエン	エリウド(20/2)	マウカ(20/3)	イサドラ(10/3)	ハーケン(15/3)	レベッカ(5/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
レベッカ	ウィル(30/3)	ロウエン(5/2)	セイン(0/3)	ダブ(35/3)	ルイズ(0/3)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ドルカス	バートル(15/3)	ガイッ(0/3)	オズイン(0/2)	グアイダ(5/2)	ファリナ(0/1)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
バートル	ドルカス(15/3)	レイヴァン(0/1)	オズイン(0/2)	カアラ(10/4)	セナト(0/1)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ヘクトル	エリウド(72/3)	リン(10/3)	オズイン(20/2)	マシユ(20/3)	フロリーナ(5/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
オズイン	ヘクトル(20/2)	マシユ(5/2)	セナト(10/1)	ブリシラ(0/2)	ドルカス(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
セナト	ヘクトル(15/1)	マシユ(5/1)	フロリーナ(0/1)	セイン(0/2)	オズイン(0/1)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
マシユ	ヘクトル(20/3)	ジャッパル(0/1)	ダブ(10/3)	セナト(5/1)	オズイン(5/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ダブ	マシユ(10/3)	ラス(0/4)	カレル(5/3)	ブリシラ(0/2)	ルイズ(0/1)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
マリナス	マウカ(0/2)	ニノ(0/2)	グアイダ(0/1)	ブリシラ(15/3)	セナト(2/1)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
エルカ	ルイズ(20/2)	ニノ(0/3)	バント(25/3)	オズイン(0/2)	セイン(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ブリシラ	レイヴァン(20/3)	ルセア(5/2)	エルカ(15/3)	ラス(15/4)	ウイル(0/1)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
リン	エリウド(10/2)	ヘクトル(0/3)	フロリーナ(76/4)	レベッカ(0/2)	ウイル(15/3)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
セイン	セント(30/3)	フィオラ(0/2)	セナト(0/2)	レベッカ(0/1)	ウイル(15/3)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
セント	リン(20/3)	セイン(30/3)	フィオラ(10/3)	フィオラ(0/1)	ウイル(15/3)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
フロリーナ	ヘクトル(15/2)	リン(76/4)	ファリナ(35/3)	フィオラ(35/4)	ニノ(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ウイル	リン(15/3)	レベッカ(30/3)	ラス(0/2)	ダブ(20/3)	ウイル(0/1)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
レイヴァン	ルセア(30/3)	ブリシラ(20/3)	レベッカ(0/2)	ウイル(0/1)	バートル(0/1)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ルセア	レイヴァン(30/3)	ブリシラ(5/2)	セナト(0/2)	レナト(0/2)	カレル(0/1)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
カナス	バント(10/3)	ニノ(0/3)	レナト(0/2)	バートル(0/2)	グアイダ(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ダブ	ファリナ(0/2)	ウイル(20/3)	ガイッ(0/2)	レベッカ(36/3)	カレル(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
フィオラ	ファリナ(30/3)	フロリーナ(35/4)	エリウド(0/2)	セント(0/3)	セイン(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ラガルト	マシユ(0/2)	ニノ(0/2)	イサドラ(0/1)	ジャッパル(5/1)	セナト(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ニノ	エリウド(0/5)	フロリーナ(0/4)	セナト(0/3)	ハーケン(40/4)	ガイッ(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
イサドラ	ラガルト(0/1)	ロウエン(10/3)	マウカ(15/3)	ブリシラ(0/2)	セント(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ヒース	グアイダ(0/2)	ラガルト(0/2)	ルイズ(0/1)	ガイッ(0/4)	カナス(0/3)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ラス	リン(15/4)	ウイル(0/2)	ダブ(0/4)	カナス(0/3)	カナス(0/3)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ホークアイ	ニノ(1/0)	エルカ(25/3)	カナス(0/3)	ホークアイ(20/3)	ホークアイ(20/3)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ルイズ	バント(24/0)	エルカ(20/2)	ホークアイ(20/3)	ホークアイ(0/3)	ホークアイ(0/3)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ハーケン	エリウド(25/3)	イサドラ(40/4)	ロウエン(15/3)	マウカ(20/2)	マウカ(20/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
カレル	ダブ(5/3)	グアイダ(0/2)	ダブ(0/2)	ダブ(0/2)	ダブ(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ニノ	ジャッパル(25/3)	エルカ(0/3)	フロリーナ(0/2)	マリナス(0/2)	マリナス(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ジャッパル	ニノ(25/3)	マシユ(0/1)	ラガルト(5/1)	ウイル(0/2)	ウイル(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
グアイダ	ヒース(0/2)	バートル(0/1)	カアラ(0/2)	ウイル(0/2)	ウイル(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
レナト	バートル(0/1)	イサドラ(0/1)	ルセア(0/2)	セント(0/1)	セント(0/1)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ファリナ	ヘクトル(0/1)	フロリーナ(35/3)	フィオラ(30/3)	グアイダ(0/2)	グアイダ(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
カアラ	カレル(25/2)	バートル(5/4)	マリナス(0/2)	ウイル(0/2)	ウイル(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
アン(0/3)	バント(20/3)	ルイズ(20/3)	カナス(0/2)	セント(15/2)	ダブ(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ウレス	リン(15/2)	レナト(0/2)	ウイル(0/2)	セント(15/2)	ダブ(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
ガイッ	ドルカス(0/3)	カレル(0/2)	イサドラ(0/2)	セント(15/2)	ダブ(0/2)	ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)
バント	ルイズ(24)					ハーケン(25/3)	フィオラ(10/2)

PART4 战斗解说篇

☺ 通过一篇一篇的章节，使游戏很快的进行下去自然是玩家的目的。当然因为敌人和地形的不同每一章的变化都是非常大的，但是战术基础部分却不会改变，那么，下面就让我为大家谈一点个人战斗经验。

1. 于编成画面细心地调整我方出击队员和装备。

出击的单位，一定要依据战斗的地形以及敌人的兵种来选择。如果森林多，那么可以步兵为中心；如果使用斧头的敌人较多，那么剑士应该占战斗的重心；飞行系较多，则要多多使用弓箭手。

2. 组成实用的战斗阵型迎击敌人。

我方角色中充当前锋的单位，自然是攻守兼备，且拥有高HP的角色；而守备较低HP较少的远程攻击和回复系角色则把守后方，前锋的阵名自然是建立起坚固的屏障，然后通过直接间接等多种攻击手段将敌人迅速击破，乘胜追击。

适合充当前锋的角色：重甲骑士系、海贼系、战士系、佣兵系、龙骑士等。

适合充当后卫的角色：弓手、游牧民、魔法师、修女、司祭、诗人、盗贼等等。

3. 诱敌深入，集中攻击。

对于强力敌人和数量较多的敌人军队，贸然攻击明显是不理智的做法，适当的做法是先查看敌人的移动范围和攻击范围，找出他们之间的移动距离和攻击范围差值，利用我方守备和生命比较高的角色将之引出，分散敌人兵力，然后全军突击。各个击破。

对于强大的BOSS级角色，初期的我军几乎只能承受住他们

的一下攻击，为了避免在最后的时刻失败，当然要合理利用我方诸如诗人舞娘的再动技能，骑士的再移动技能，和“救出”指令等等合理的方式是：辅助→一击→救出→回复→反击。在游戏前期，这样的做法是相当有必要的，记住这些哦。

4. 抓住漏洞，一擒到底。

面对敌军，他们的战斗单位组成也是多种多样，那么，在我方行动的时候就要乘人之危，毫不留情地攻击！比如敌人的弓箭手就可以利用他们无法直接攻击而轻松KO，敌人的法师部队也可以利用攻击高的角色一击秒杀，对付飞行系则用弓手，而骑士、重甲等特殊职业更有对付他们的特殊效果武器，不要客气，狠狠地让敌人见识玩家的厉害吧！（笑）

活用物品

1. 大幅变更的输送队系统。

比起前作来，本作的输送队系统发生了很大的变化，首先他作为一个基本的单位出现在战场上，并且可以升级和转职，而如果能保证他顺利生存一章的话，本章结束后他的等级就会得到提升，提升到20级后就可以转职为马车到处跑了，我方对他的顾虑也可降低了。但是请记住，LV20之前他还是帐篷，无法行动哦。输送队出击的场合，无论是交换物品和购物都会很方便，尤其是在有隐藏商店的章节，一定要把输送队派出来，切记！

2. 掉落、盗取，得到贵重的物品！

本作的新要素之一，就是加入了“掉落物品”，他们在敌人的装备栏里呈绿色，只要将这名敌人打倒，那么这些道具便会为我方所得，而合理使用盗贼盗取敌人身上的物品也是战斗中不可或缺的一环，很多贵重物品都是这样偷来的哦！（同时，也要小心敌人的盗贼盗取我方的物品和抢走我方的宝箱）

PART5 地图的设施

☺ 村（红色的民家、遗迹）：访问这些地方，一瞬都能得到收获，可能是金钱，可能是道具，也可能是些建议，或是说得某些新的伙伴，需要小心的是，必须赶在敌人山贼袭击他们之前访问，不然被破坏后就无法访问了。

武器屋：购买装备的地方，可以买到各种武器，是战场上不可缺少的存在。

道具屋：魔道具、杖、道具的贩卖地点，与武器店不同的是这里贩卖的物品范围较宽。

秘密商店：隐藏在地图上的神秘商店，必须持有“会员卡”（メンバーカード）方可进入，出售的是很多珍贵道具和装备。会员入手的方法是：从“龙之门”一章的敌人盗贼手中盗取。HARD模式下进入隐藏商店时，建议携带“魔封じの者”一章从BOSS手下偷到的半价卡（シルバーカード）

隐藏商店分布：

1. “龙之门”右下角的树。
2. “龙之门”王座左五格，下三格。
3. “二つの峠”左上角那块很显眼的地板。
4. “四牙袭来”狂犬路线：BOSS出现的位置下方鸟屿的树丛中。
5. “四牙袭来”白狼路线：BOSS出现位置左方树丛中的空格。
6. “悠久之黄砂”最下方被城墙围住的空地中的右下二格，需

要使用传送杖进入。

7. “背水の戦い”中最右上方树丛中的空格。

宝箱：盗贼和使用特定钥匙的角色可以打开，装有武器或道具。

门：被锁住的门，需要使用特定的钥匙或让盗贼来打开。

古木：可以打碎作为通路。

坏了的墙壁：将之耐久值削减到零后即可通过。

据点：过版需要占领的地点，一般拥有很高的补给效果。

炮台：远程炮台，可以发射远程弓箭，分几种类型，弓箭手可以操纵并可移动，但是不能遇到任何地形，遇到便无法移动。

此外，某些章节是黑夜或被大雾、大雨笼罩，在这些章节增加可视距离的方法有：

1. 使用照明仪。
2. 派遣盗贼出击。
3. 使用火把。

竞技场：利用金钱作为赌注，并让角色参与战斗的地方，可以利用这里锻炼我方角色和赚取金钱，但是与普通战斗相同，一旦我方角色战败，便作为战死处理。

竞技场必胜方法

基本规则：1. 胜利取得双倍赌金，失败的话赌金消失。

2. 失败的场合，角色会死亡。
3. 不用装备武器，竞技场会自动给角色分配低级武器。
4. 战斗中按B键便可退出，但要本回合结

果才行。

技巧1:以赌金的多少来判断敌人的强弱,最基本的,赌金越高,敌人越强大,一般700以下都不是大问题,超过700就一定要小心了,不敢心就按B键退出吧。

技巧2:合理计算,进入战斗后,观察敌我的攻击速度,如果遇到敌人可对我方造成两次攻击的情况,毫不犹豫地退出吧;而一旦局势对我方不利的话也要立刻退出;不要存在任何侥幸心理,要知道,重打一次不要紧,死一个人是最不划算的。(参看条件,我方角色残余HP已经不足承受攻击,或敌人有一定必杀发动几率)

技巧3:利用支援补正,角色司最多是可以进行5次支援的,如果将这五次全部发挥到斗技场上,辅助效果是明显的。

技巧4:在查看到敌人的职业的画面上,按四键RESET+START+SELECT+A+B),中断再开,便可退回地图画面。(此法可用来回避剑圣、狂战士等强力角色)

技巧5:当我方的舞娘可以使用“腕轮”进行辅助时,那么这里会有一个非常好用的BUG——无限祝福大法:

诗人和舞娘的专用装备“腕轮”介绍:

ニヌの守护:一回合内,增加我方单体的物理防御力和魔法防御力

フアラの力:一回合内,增加我方单体的物理攻击力和魔法攻击力(入手地点:“活生生的传说”)

トオルの怒り:一回合内,增加我方单体的必杀率(入手地点:“诀别之夜”)

セチの祈り:一回合内,增加我方单体的回避率(入手地点:“背水一战”)

这里要向大家说明的是,只要我方角色在附带任何状态(包括腕轮的祝福状态和异常状态)下被“救出”,那么下一回合

将之放下后,玩家会发现这个状态并没有消失或减少!比如在祝福状态,只要让舞娘或诗人令之再动一次,便可让该角色在祝福状态下挑战斗技场,胜利后再让一名角色把他“救出”,下回合再“再动”,然后又挑战斗技场,又救出。

总的来说,“斗技场无敌大法”可以简单的归纳为下:

首先让我方的诗人或舞娘对需要进入斗技场的角色使用“ニヌの守护”(增加10点防御),之后令该名角色挑战斗技场,轻松取胜(加了10点防,不轻松才怪)后,让一名角色将他“救出”,下回合将他“放下”,然后用诗人或舞娘让他“再动”,之后再挑战,再救出。

这样的话,在妮莉安刚刚习得ニヌの守护那章,便可以让我方主力角色几乎全练至封顶了……。



PART6 其他

通关后的奖励

1. 音乐欣赏模式,可以欣赏游戏中所有听过的音乐。
2. HARD模式,以及全新的海克特鲁篇。
3. 观看已经触发过的所有支援对话。
4. 观看上次通关的最高评价值。

关于“烈火之剑”与“封印之剑”的通信

1. 在A机插入“烈火之剑”,B机插入“封印之剑”

2. 连接好对战线

3. 打开A机
4. 按住SELECT和START打开B机
5. A机选择“与封印之剑通信”

通信成功后,如果你的“封印之剑”里存有通关记录,那么读取后可以跳过琳篇,直接玩艾利乌德篇。同时会追加新的剧情,(ENDING十五年后,幼年的罗伊与莉莉娅的见面,塞菲鲁与龙族亚安初会)以及追加的CG图片和音乐。

PART 7 里技,BUG

随心所欲控制角色成长与战斗状况(乱数与凹点)(感谢友人老君的大力支持)。

什么是乱数?

游戏中有很多的随机事件,如攻击时是否命中、升级时能力成长。为了判定这些事件的结果,系统产生一些随机数进行判定,这些随机数就是乱数,而存放多个乱数的地方就是乱数表。(PSX)的特别之处在于,存档时乱数表会写入记录文件。也就是说,两次提取同一个记录文件,只要操作一样,最终的结果是一样的(有少数原因不明的特例,但影响不大)。

乱数判定随机事件的方法:

由于游戏中的随机事件都是有发生率的,判定时就是用这个

发生率与乱数做比较,来决定这个随机事件的结果。例如一次攻击的命中率是50%,如果对应的乱数是40,则命中;如果对应的乱数是60,则MISS。再如某角色的HP成长率是60%,如果某级对应的乱数是55,则HP成长;如果乱数是70,则HP不成长。

关于乱数的消耗

攻击时判定是否命中(即使命中率是100%或0%也要判定)消耗2个数,判定必杀消耗一个,瞬杀消耗一个。要注意的是,这些过程是在之前的结果是“是”时才会判定。例如攻击一个敌人,MISS的话就不会判定是否必杀(消耗2乱数),命中的话才会判定必杀(总共消耗3个乱数),刺客在出必杀的情况下才判定是否瞬杀(总共消耗4个乱数)。

升级时消耗7个乱数，顺序为HP、力、技、速、防、魔防、运，注意这个次序。

移动时的乱数消耗下文具体说明。

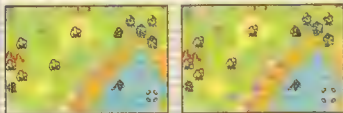
其他消耗乱数的事件由于比较复杂而且难以控制，意义也不大，就略去了。

具体测乱数的方法和简单的应用

现在还没有方法能测出《烈火》中乱数的具体数字，但可以通过分析角色的移动路线来测试出当前要消耗的乱数所属的范围，是在0~49之间（以下简称小）还是在50~99之间（以下简称大）。以下用例子来具体说明。

下面是瑞贝卡mm做的示范。

先将移动路线绕成如图1所示。此时再将光标向右移一格，随



着消耗乱数的大小不同，会出现以下几种情况：图3

1. 如图2所示：此时消耗一个乱数，此乱数为大（在50~99之间）；
2. 如图3所示：此时消耗两个乱数，依次为小、大；
3. 如图4所示：此时消耗三个乱数，依次为小、小、大；
4. 如图5所示：此时消耗四个乱数，依次为小、小、小、大；
5. 如图6所示：此时消耗五个乱数，依次为小、小、小、小、大。

注意：测试时移动路线不能受敌人和地形的影响。至于向其他方向测试也是可以，类推即可。

假设一个马上要升级的角色所有能力的成长率都是50%。此时

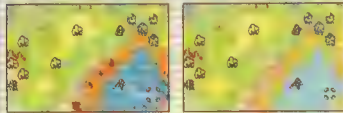


图2

用上面的方法测乱数，测出的结果依次为图2、图2、图3、图4、图5。则这一串乱数为大、大、小、大、小、小、大、小、小、小（记在纸上比较好）。此时的RESET，读取中断。因为没有行动，乱数表的变化不写入记录文件，所以乱数表的状态恢复为测试时。

此时让那个要升级的角色使用权同伴加强（不消耗乱数）而升级，则升级是否判定是否加能力的乱数为大、大、小、小、小、大，对应的能力依次是HP、力、技、速、防、魔防、运。此次升级成长的能力是技、防和魔防。

如果让此角色一击杀死一个敌人来升级（消耗三个乱数），则乱数表中的大、大用来判定是否，小用来判定是否出必杀，大、小、小、大、小、小、小这一串乱数用来判定升级时的能力成长，此次升级成长的能力为力、技、防、魔防和运。

如果对测得的乱数不满意，可以用移动路线的方法来消耗乱数，直到满意为止。

用这种方法可以使成长率在50%以上的能力在升级时肯定成长，而成长率在50%以下的能力用此法也可以使成长率翻倍。

乱数控制不只能用在升级时，也可以用来调整命中、必杀等。由于命中率固定是50%，如果利用当必杀率的武器和支援将必杀率提高至50%以上，通过控制乱数就能实现100%必杀。

因为测试时不能有敌人和地形的干扰，而且移动力越高一次测试可测得的乱数越多，所以无视地形的飞行单位自然是最好的测试员。下面所说的游戏中最长用、最快捷的方法。

飞马美梦前辈mm是最早加入的飞行单位，现在就让她为我们来示范。

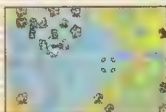


图7

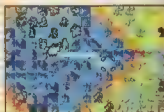


图8

现将移动路线绕成如图8所示。此时再将光标向右移一格，随着消耗乱数的大小不同，会出现以下几种情况：

1. 如图7所示：此时消耗一个乱数，此乱数为大；
2. 如图8所示：此时消耗两个乱数，依次为小、大；
3. 如图9所示：此时消耗三个乱数，依次为小、小、大；
4. 如图10所示：此时消耗四个乱数，依次为小、小、小、大；
5. 如图11所示：此时消耗五个乱数，依次为小、小、小、小、大；
6. 如图12所示：此时消耗五个乱数，依次为小、小、小、小、小。

转职后，由于移动力的增加，一次能测得的乱数更多，效率更高。

注：如果没有一些计算机原理知识的话，乱数的理论部分会比较难理解，所以这里主要以实际应用为主，基本放弃系统的理论。测试乱数之原理和测试乱数之原理方法基本相同，要注意的是测试乱数时没有敌人。

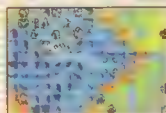


图9

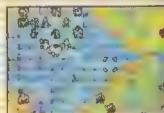


图10

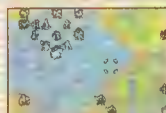


图11

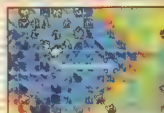


图12

BUG：控制敌人

首先，我方行动回合，在地图上铺设一个地雷（フレイムA），当敌方行动时，如果他踏上这块地雷的瞬间RESET，那么中断开始后，就可以操纵这名敌人。原理上来说这个BUG并没怎么用，但是在“牵不到的手，传达不到的心”一章中，可以利用三个BUG，把还是敌人的飞龙统帅维达（グワイダ）手上那把投枪和敌人的陆魔道士的可以掉落的月光魔法交换，那么这把枪便可归我方使用（因为剧情的关系，这把枪对带很强的能力加成的，所以非常实用）。

全部地雷的获得地点和方法

13章/村访问（右）、16章/3NPC只留一个生存、21章/ヒース携带、28章/外传/LV14的敌人海贼（偷窃得到）、27章/LV8的敌人勇者（偷窃得到）。

章节攻略部分

PART1 攻略前的提要

分支

本作与前几作的不同是加入了大量的分支和外传，而将他们的出现方式搞清楚也是一个玩家必须做到的哦，下面让我为大家介绍。

(1) 外传部分

外传几乎都是共通的，但是第7章外传“黑之影”只对应琳篇，19章异传“时间的裂缝”和32章外传“生存的价值”都只对应海克特鲁篇。

7章外传“黑之影”：15回合内过版，并选择“进入外传”（下同），很轻松就可以达成。

13章外传“旅行商人马利纳斯”：12章访问地图上角村落，得到马利纳斯（マリナス）遗失的火把。

18/19章外传“港镇巴顿”：NPC一人以上生存，进攻速度稍微快点便可。

18章外传“封魔者”：15回合之内过版，因为地图视觉范围有限，所以行动迅速的同时也要小心敌人的埋伏。

19章异传“时间的裂缝”：琳篇中尼尔斯的等级要提升到7以上，并且在海克特鲁篇的“封魔者”一章中打倒封魔者。（他只要受到攻击，下回合就会撤退）

22章外传“被创造的生命”：说得霍克安（ホクアイ）

，而且本章获得的经验值要到达700点以上。所以必须尽快使用飞行单位将温特从敌人堆里拉出来。

26章外传“决别之夜”：妮诺（ニノ）和加法尔（ジャファル）全部生存，并完成对话事件。谨慎的保护两人便可。

29章外传“战前准备”：无条件。但是在海克特鲁篇本章可以收到一名特殊角色。

32章外传“生存的价值”：20回合内过版。

(2) 艾利乌德篇23章“四牙袭来”（海克特鲁篇24章）的分支。

在“四牙袭来”开始时，随着我方三名领主的等级数的变化，BOSS也会发生变化，三人的LV合计在49以下，那么本章是白狼路线，BOSS为白狼罗伊德；如果能在50以上，那么本章为狂犬路线，BOSS为狂犬果纳斯。同时，如果走的白狼线，那么“命运的齿轮”一章的BOSS就是狂犬，如果走的狂犬线，BOSS就是白狼。

(3) 艾利乌德篇25章“暗夜中的白花”的分支。

“使用导之指轮转职的角色”与“使用英雄之证转职的角色”的等级合计相比，如果前者高，那么进入BOSS为司祭凯尼斯（ケネス）的路线，如果后者高，则进入BOSS为刺客久尔梅（ジェルメ），这两章是完全不同的。

序章 草原的少女

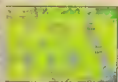
胜利条件：据点制压；

MAP分析：最初的战斗地图，自然没什么难度，而且地表都是平地，也不用考虑地形效果，没有什么需要特别注明的地方，按照指示制压据点就好了，新手可以在本章熟悉一下基本操作。

攻略要点：学会移动和攻击等基本战斗方法。

这一章其实还算比较重要的哦，新手可以在这里学到移动和攻击的基本方法，同时各种状态也会恰到好处地说明给玩家，掌握一切后，那么按照指示打倒BOSS，制压据点过版吧。

一章 命运的脚步声



胜利条件：敌全灭；最大出击数：3人；加入同伴：塞因、肯特；

MAP分析：地图上的森林比较多，好好地利用地形效果吧。至于敌人……真的很果，迅速地解决就可以了。

攻略要点：理解和熟练运用武器相克和地形效果；

战斗开始时，塞因会运用不同武器演示武器相克和地形效果的重要性。对话结束后就可以自由战斗了，利用持有的单位解决地图下方的山贼吧，5回合的攻击略有提高，但是击败仍然可以将之轻松解决。

二章 精灵之剑

胜利条件：敌全灭；最大出击数：3人。

MAP分析：拥有“环状的墙壁”的新地图，章节登场了，站在地图的山壁上，可以利用地形效果辅助战斗而且可以恢复生命。攻击被击破的墙壁，将它的耐久度减到0就可以击破了，地形的概念也是初次登场。骑马系不能通过这一点要注意哦。

事件：过版后，精灵之剑（エニ・カタイ）入手。攻略要点：打倒敌人前进，破坏环路的墙壁。

首先利用森林里的山寨前进，将敌人全数消灭，之后破坏墙壁，进入祭

坛，祭坛中的柱子拥有很高的地形效果附加需要留心，站在柱子上与敌人作战，与BOSS作战，利用枪克剑的法则，三人一齐攻击击倒BOSS打倒。

三章 细小的佣兵团



胜利条件：敌全灭；最大出击数：4人；加入伙伴：美罗娜、威尔。

MAP分析：到达版，在地图上的移动已经不会受到系统的限制了，首先，本章中武器店首次出场（不过也没卖什么好东西……），访问村庄可以得到300G，可以在武器屋适当整理下装备，要注意每个人最多只能持有5件物品，进武器屋之前请先确认好。

发生事件：访问村庄可以见威尔加入。

攻略要点：这次的战斗地图变大了，活动范围也变的更加广泛，可以将两骑士配置在右下方的森林中，稳扎稳打步步为营，同时威尔也可以在右方利用弓攻击来获得一些经验值。同时也要警惕到想，不要让他受到敌人的直接攻击，有效率的事件作战吧。

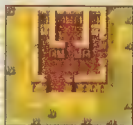
四章 在生存的阴影下

人谨慎作战吧，还有一点切记的是左边的墙壁是可以打破的，一定要用威尔在敌人打破墙壁之前将墙壁外的敌人射死，但是墙壁的耐久并不是很高，所以要抓紧时间，气击破之。

发生事件：让琳与多鲁卡斯交谈可以将他说动，多鲁卡斯与琳将稍有对话。

攻略要点：建立坚固的防卫措施，打倒敌人的首领。

敌人开始数量很多，把守住据点才是战斗的基本，同时，利用武器相性有效率地与敌人作战，尽快地削减他们的数量，之后听候命令的时间打倒BOSS。防守方面，两名骑士把守正面入口并装备剑，因为山贼都是用斧的，利用相性做出连续攻击，如果HP被削减了，一定要使用回复剂，在左侧敌人破坏墙壁之前要用威尔干掉他们，右边的人口可以用让琳守，两名骑士将正面的敌人消灭差不多后就可以向下突击，配合琳一口气干掉BOSS，同时不要忘记使用特效武器和利用地形效果。



第五章 穿越国境

胜利条件 敌人全灭；最大出击数：8人；加入伙伴：艾尔克(エルク)、塞拉(セーラ)。

MAP分析 地图基本上都是森林所覆盖，移动起来会比较麻烦，而骑士们则会尽量选择没有森林的道路移动哦。综合利用山和树林与敌人作战，地形效果同时也能起一定作用。

攻略要点 利用地形效果来魔法战斗，理解魔法的作用。

因为森林太多了，骑士部队只能从地图北方平地进入，而敌人大多是在森林中的，不过也没什么关系，他们的实力对我方基本无法构成任何威胁，而BOSS呢，虽然攻击力很高，但是他会移动到移动不会移动的地步，再加上魔法又是低得 堪聊，所以用魔法可以轻松的把他给打倒，同时入手大量经验。

第六章 值得骄傲的血统

胜利条件 解除三个机关，最大出击数：8人；加入伙伴：亚斯(アス)、马修(マッシュ)。

MAP分析 将三个机关解除便是过桥的目的，而解除机关需要盗贼或从村庄得到的钥匙，只要符合以上两个条件，进入城中站在机关上便可解开，解除之后会出现新的敌人，也有宝箱，里边有贵重的宝物，不要忘记取得哦。

入手道具 村庄访问：とびらのかぎ、村庄访问魔果加入：宝箱；天使之衣、破甲印(アーマーシール)。

攻略要点 将部分一分为二作战。

为了在尽量少的回合数内解除全部机关，必须将部分分为两部分，马修负责打开上方的机关，两骑士取得钥匙后去解除下方机关，亚斯则配合消灭敌人，为马修打开通路，等待BOSS出现后，使用破甲剑或精灵之剑刺杀，过桥。

第七章 旅行的姐弟

胜利条件 BOSS正破，最大出击数：8人。

加入伙伴 塞娅(セア)、厄尔(エル)。

MAP分析 我方出击地点与BOSS所在板瓦山所阻挡，只有迂回前进，利用道路上的地形效果有效地与敌人作战吧，左方的桥过去便是山，骑士系是无法通过的，而为了进入外传，也必须花费些时间。

入手道具 村庄访问：圣水(せいすい)。

攻略要点 小心暗魔法师的魔法。

敌人的暗魔法，比起火焰魔法中要低，但是威力却高一点，魔法防御低的角色自然会受到不轻的伤害，对于我方魔法防御低的角色，就利用高攻击武器将他们秒杀，不给他们反击的机会吧。最初，在村庄附近敌人配置有山贼，所以必须尽快访问古教会被破坏，同时也要把山贼尽快打倒，比较好的方法是活用骑士的高移动力，将山贼引诱进我方的攻击范围内，击破后快速通过桥，将其余敌人消灭，BOSS也是暗魔法师，利用属性相克原理，使用路亚士之友战是最好的方法，同时也可让魔法防御的天罗网辅助一下攻击。

注意 本章必须在15回合内通过，这样才能进入外传。

七章外传 黑之影

胜利条件 敌全灭，最大出击数：10人。MAP分析：本章只能以一个单位通过的狭窄道路实在是太多了，为了避免与敌人在行军中卡住而交战，所以也将部队分开吧，一对一的战斗也足够料理他们了，对于可以跨越墙壁的盗贼将接攻击的敌人，一定要优先击破。

入手道具 宝箱：ハンマ(破甲锤)。

攻略要点 将敌人一个一个击破，谨慎的前进。

将部队分为三支，便行军便将敌人击破，不必担心实力不足的可耻，活用诗人的“演奏”、盗贼快速打开宝箱(虽然不是什么好东西)，原因是敌人也有盗贼，也会偷窃宝物的，而诗人的再行动能力，可为我方取得先机，大角度强攻战斗时，右边还有魔法士的，可能会妨碍出现敌人的士兵援救，可以用法师喊叫去击破，但有时也会破坏墙壁呢，将敌人消灭至七七八八后，到BOSS处差不多也应该合流了，而BOSS交战前，一定要小心BOSS两边的楼梯口也是会出现暗魔法师增援的，所以要么将楼梯口堵住，要么就使用魔法高的角色与BOSS战斗。

第八章 谋略的旋涡

胜利条件 敌全灭，最大出击数：8人。

MAP分析 本章地图上对我方最大的威胁便是弓箭炮台，他会专挑我方的修女、诗人这种防御低的角色攻击，而在敌人的炮台的剩余弓箭数还有的情况下，我方的弓手一样可以威慑它。

入手道具 村：ランスマス。

发生事件 弓射出不能。

攻略要点 夺取特殊的反规则武器和炮台，积极的进攻。

炮台的攻击范围的的确确，但攻击力并不是很高，何况我们有更好的方法，即让诗人站在它的攻击范围内的森林中，因为地形效果加成它是对无法命中，这样我方就可以迅速的把它夺取下来，再令我方的弓手操作之，BOSS附近的敌人都有反规则武器，对付方法也是很简单的，枪枪到(就是一般的规则相反)。战斗之前确认一下敌人的武器便可，另外要小心敌人增援部队。

第九章 悲哀的再会

胜利条件 城门压制；最大出击数：10人；加入伙伴：瓦雷斯(ワレス)。

MAP分析 第一回合开始出现魔雾，利用村庄里取得的火把照亮道路，而盗贼板瓦的视线也要多加利用。

发生事件 瓦雷斯自动使用骑士勋章转开第二回合出现魔雾。

攻略要点 留意浓雾中陆续出现的敌人增援。

本章一回合开始我方的视线会变的非常狭窄，敌人的增援还会陆续出现，注意防守。留意地图北方(靠北)，有两个狭窄的道路非常合适阻挡敌人，对于喜欢稳扎稳打的新加入的将军瓦雷斯也是真正的内幕，就现在来说，防御都是很优秀的，活用吧，有兴趣的玩家也可以尝试堵住上方右边空白处，BOSS是圣骑士，所以对我方的我来说还比较难打，而他同时持有同类型攻击的武器，可以使用魔法，精灵之剑，以及“救出大法”等迅速的将他打败。

第十章 遥远的草原

胜利条件 城门压制；最大出击数：13人。

MAP分析 嗯...第一部最后一章了呢，本章的地形效果也是蛮复杂的，山川、森林，还有定时的降雨也会大幅度削减角色角色的移动力，访问村庄可以得到大量的力量减损，赶紧使用它们，这些东西是不会保留到下一部的，而武器店也有强力武器出售。

入手道具 村：エネジ リング。

发生事件 3-4, 8-9, 15-18, 20-21, 28-29, 31-32回合有降雨。

攻略要点 将降雨的不利因素计算在内作战。

最后一章，敌人的实力也比以前要强一点，在突击作战的同时，降雨双方来说都是个大麻烦，将骑士的移动力因此会被削弱到很低的程度。

为了守护村庄，必须快速干掉山贼，最好的方法是让飞马骑上装备的单一，这样可以迅速的解决这个麻烦，BOSS是上级职业，装备的又是精良，可被攻击上几乎不通，虽然持有特效的精灵之剑，但是对方的攻击高了，很容易被打倒，比较稳妥的方法是让我方的将军到武器店购入破甲锤(つらねのやり)，这样可以很快地削减BOSS的HP，也比较安全。另外，本章结束之前一定要把所有的可以增强能力的道具使用完，不然到下一部是不会保留的。如果玩家已经通关过一次，在备战环节将魔雾，那么也须要把厄尔斯版LV7以上，这样才能保证19章异传的顺利进入。

艾利乌德篇

第十一章 旅行开始

胜利条件 城门压制；最大出击数：13人。

胜利条件 压制队长家的门；最大出击数：4人；加入伙伴：艾利乌德(エリウド)、马卡斯(マカス)、罗威(ロウカス)、谢贝卡(ベッカ)、海维尔(ハイトル)、多鲁卡斯(ドルカス)。

MAP分析 艾利乌德的目的，为占领村庄，因为没有事权的回屋中

色，所以受伤后就使用回复药或在山寨上待机吧，其他方面没什么需要担心的，按照老路数来便可。

发生事件 道具卡（レボカ）的生存话，追加加入。

入手道具 访问村庄 龙之盾（龙のたて）。

攻略要点 让艾利马德的等级上升为最优优先目标。

最初一回合其实谈不上什么难度，这里最优优先的目标是让今后每章必强敌出场的主人公成长起来，早早的抓紧对他的培养，对今后的攻略岂有甚无。建议将罗威的剑交给艾利马德，因为艾利马德初期装备的王者剑（レイピア）是很珍贵的。整个游戏也没几把，然后让他多获得经验值吧，BOSS能力就当时来说还比较强，而又占据了有利地形，用剑攻击伤害又不是很大。不妨就一点一点的磨他的HP，或者用马卡斯也可……不过经验值就没戏了。

入手道具 村一エナージリング。

发生事件 3-4, 8-9, 15-16, 20-21, 25-26, 31 回合有降雨。

攻略要点 将降雨的不利因素计算在内作战。

最初一章，敌人的实力也以前要强一点，在突击作战的同时，降雨对双方来说都是个大麻烦，骑兵的移动力因此会被削减到很低的程度。

为了守护村庄，必须快速干掉山贼，最好的方法是让飞马骑士装备的单位，这样可以迅速的解决这个麻烦，BOSS是上高级职业，装备的又是短枪，间接攻击几乎行不通，虽然虽然持有特效的精灵之剑，但是对方的攻击太高了，很容易被打倒，比较稳妥的方法是让我方的将军到武器库内购入亚甲枪（つらぬきのやり），这样可以很快的削减BOSS的HP，也比较安全。另外，本章结束之前一定要把所有的可以增加能力的道具使用完毕，不然到下一回是不会保留的。如果玩家已经通关过一次，准备玩海克特篇，那么也必须要把尼尔斯特LV7以上，这样才能保证19章再战的顺利进行。

十二章 比翼之友

胜利条件 敌全灭；加入伙伴：海克特篇（ヘクトル）、奥登（オズン）。

MAP分析 山和森林较多，移动比较受限的一章，主战场被高山包围，敌人数目众多，上方海克特篇的援兵出现后敌人便会主动出击；我方刚开始的出场地点附近有村庄，不要忘记访问。

入手道具 松树之石。

发生事件 艾利马德和海克特篇有对话。

攻略要点 敌人职业种类多，比较棘手，所以本章在武器库补充我方也不能占多数制高点，但快速的攻击以及两主角的后续攻击，合理击倒其余敌人和BOSS，开始时，艾利马德方要快速占领中间道路下方的村庄，这样可以应付敌人的第一波攻击，并可乘胜追击，海克特篇方出现后，最好是把海克特的铁棒交给他的，他身上的龙牙斧（グロバリア）也是很珍贵的武器，而至于BOSS，合力便可轻易解决。

十三章 寻求真实

胜利条件 制压城门；加入伙伴：塞拉（セーラ）、马修（マシュー）、凯（ギル）。

MAP分析 有两个村庄，又有两条作战路线可寻，敌军大部分都集中在下方，而敌酋古木方向左边村庄可以让骑士这种高移动力去占领。

入手道具 火把（左边村庄）、地雷（右边村庄）。

发生事件 使用马修可以说得凯，访问左上方向村庄可以进入内传。

攻略要点 在山贼破坏村庄前急攻访问。

敌人援兵出现的山贼，行动的目标就是破坏村庄，第四回合就会破坏右边的村庄，第十回合左边村庄也会跟着被破坏，抓紧了，提前访问村庄，尤其是左上方的影响到外传的剧情，这里也要打倒古木什么的，另外说得凯的时候，一定要小心不能进入他的攻击范围，（因为他装备了2条几率高的必杀剑）最好是把马修放在他正好攻击不到的地方，下面冲上去说得。

十三章外传 旅行商人马利纳斯

胜利条件 保护NPC马利纳斯回合生存；加入伙伴：马利纳斯（マリス）。

MAP分析 艾利马德篇首个视线不全的地图，黑夜中的作战导致可视范围很低，一般的单位只能看到周围五格范围，盗贼为十格，同时要多利用火把，而地图上的古木也很多，敌人也会利用古木建筑道路攻击。

我方，进军时一定要小心哦。

入手道具 村庄—5000G。

攻略要点 胜利条件是保卫马利纳斯，可以直接将道路堵住，撑过七个回合就行，如果为了经验值，那么就让主力们从上方突击到BOSS处吧，上、左、右三个方向都会出现敌人，加上敌人的弓手，不留意的话很容易让马利纳斯被击破，所以对弓手要接近后秒杀，对付山贼则要装备制系武器，在一次攻击内打倒，将威肋NPC的敌人消灭干净后如果还有剩余时间，就可以向BOSS的方向突击了，还是好好的使用火把吧，反正将来也用不到几次，而右上方的村庄，建议让马卡斯去访问，这样比较稳妥，而且他的移动速度很快。

十四章 蠢蠢欲动的家伙们

胜利条件 敌全灭；加入伙伴：

艾尔克（エルク）、普利西拉（プリシラ）。

MAP分析 广阔的平地，加上敌军又有更多高移动力的骑士，所以本章要摆好阵型，让修文马考支援角色站在后方，然后赶在下方出现的海克特破坏村庄前访问，将普利西拉作为同伴。

发生事件 塞拉说得艾尔克后，访问下方村庄可以收到普利西拉，之后艾尔克与她也有对话，只要艾尔克生存，下方村庄不被破坏，即使不访问，普利西拉过成后一样会加入，5-7回合会降雨。

入手道具 村庄—7个火药（火之タネ）。

攻略要点 下方要救助将军宿敌的艾尔克，下方访问村庄，还要和敌人骑士团交战，要做的事很多呢，所以每一步都要小心谨慎，首先，在一回合之内击败敌人离我方最近的初期部队，然后塞拉说得艾尔克，艾利马德去救援下方村庄；然后合流，一步一步的向左移动，引蛇出洞。摆好阵型，等待时机到来时大伙一起上，特效武器加上魔法在一回合内消灭敌人大部分问题应该不大。

十五章 吉亚蓝的公主

胜利条件 城门制压；加入伙伴：

琳（リン）、塞因（セイン）、肯特（ケント）、芙萝莉娜（フロリーナ）、威尔（ウィル）。

MAP分析 主战场是中央的森林，利用森林的地形效果与敌人周旋吧。而武器屋和道具屋的出售品也是很丰富的哦，为了今后的战斗，多补充一下军备吧。

入手道具 村庄—赤之宝玉；村庄—敌甲枪（つらぬきのやり）。

发生事件 艾利马德、海克特篇，以及所有在本部出现过角色都与琳有对话，如果是继承琳篇的记录，那么根据资产评估的不同，琳身上会携带不同的宝玉（如果是直接玩的第二或第三部则没有）。

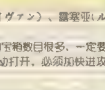
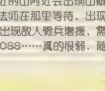
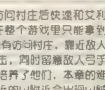
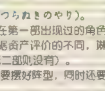
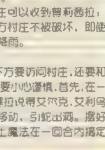
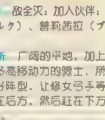
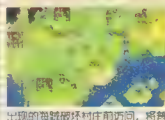
攻略要点 同14章一样，地广人稀，进军自然要摆好阵型，同时还要做好迎接敌人援军的准备。

琳他们首先要击破左边出现的敌人佣兵，访问村庄后快速和艾利马德军合流，记得给琳配把剑，她的专用武器在整个游戏里只能拿到一把，在等待琳合流的同时，艾利马德军要做的是有访问村庄，靠近敌人大部分部队，以装备论剑的伙伴作为战斗主力突击，同时留精敌人弓手能否伤害到我们的飞马骑士，（如果在琳篇好好培养了他们，本章的难度就会下降很多）在交战一段时间后，离我方较近的山附近会出现山贼援兵，他们会袭击我方的输送队，建议让剑士或法师在那里等待，出现后立刻消灭，10-13回合，我方初期位置上边会出现敌人精英援兵，需要留意，同样可以不用使的队友迅速消灭，至于BOSS……真的很弱，随便哪个主角使用特效武器一回合即可搞定。

十六章 神秘的行踪

胜利条件 王座制压，加入角色：雷万（レイヴァン）、露塞亚（ルセア）。

MAP分析 艾利马德篇最初的城内战，城内的宝箱数目很多，一定要让马修出击，其次，中间的平房在第七回合会自动打开，必须加快进攻速度。



入手道具：宝箱 アンロック（开门杖）、骑士的勋章、英雄之证、
どんの剣（银剑）。

发生事件：第七回合牢门打开，用普莉芭拉可以说得雷万，雷万可以说得路塞亚，同阵营只要有一人生存，就可以进入外传，依据生存的
同阵营个数，过版后会得到不同的宝物：1人-地图；2人-光之结界；3人-
虹之宝玉。

攻略要点：抓紧时间，说得雷万和路塞亚，并保护好同阵营。

因为第七回合牢门就会打开，同阵营就会开始向着城门移动，为了
确保他们的道路安全，首先以骑士系作为前锋突击。扫清道路，之后
说得雷万，所以普莉芭拉也必须跟上一线。地图左下方会出现敌人增援，
对于他们，可以让多鲁卡斯和路塞亚使用斧头在一回合内击破。地图中
间的小房间会出现敌人的暗魔法士增援，这家伙又可以跨越墙壁的相隔
攻击我方，只要尽快说得路塞亚，便可利用属性相克轻松击败。王座附
近的重甲骑士，可以引出来特殊武器路德，而BOSS也是将军，那么就
用三主角上吧。调杀之过版。注意一定要保护好同阵营的安全，十六章
外传是非常重要的。

十六章外传 港镇巴顿

胜利条件 与BOSS狂战士交谈。（切记不能攻击）加入角色：卡迪斯（カディス）。

攻略要点 村庄，同时拥有竞技场。

本章最完美的通关法是访问所有村庄，解决能解决的敌人，在竞技场培养伙伴，所以要做好利用地形，这将是一场激战。

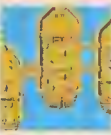
入手道具 村-ランスバスタ（斗枪）、短弓、スリ-ブ（盗贼杖）、
デビルアックス（恶魔之斧）。

发生事件 特定区域入侵，敌人就会发动攻击，同时会出现魔之牙
的骑士部队，访问村庄可以让路塞亚卡迪斯成为伙伴；敌人达兹（ダー
ツ）如果不杀，两回合后加入；如果杀死BOSS再与他交谈，GAME OVER。

攻略要点 本章有竞技场，可以适当培养我方角色，但是如果有人不幸阵
亡，后果自负。（哭）

胜利条件 这里有两个选择，要么迂回过版，要么突战，相比之下
还是突战比较简单，毕竟战斗动画还是可以比敌人干掉的时候，约会
作战的话，用勇兵从上方绕到BOSS面前，交谈便可过版。至于正面突战，
首先利用城堡狭窄的道路建设阵型，对付移动力高的黑之牙骑士队，可
以看准那个骑士首领的移动范围，然后在他可以移动到最后一格时捕
杀他，然后我方待机，他百分之百会踩上来，这时立刻RESET，中断后，
利用BOSS撞他，把他的必杀剑丢掉，哈，一个大麻烦就这样解决了，随
便收拾他吧。其余的魔贼就让我方骑士部队对付吧，骑士使用特殊武器路
德消灭。而敌人的魔魔法士比较棘手，待他们还没来得及攻击秒杀掉他，
不然魔防低的角色被反击到会比较麻烦。击败所有敌人之后就可以去斗
技场了，而达兹是不会攻击我方的，养够了就和BOSS对话过版吧。

十七章 海贼船



胜利条件 主人公十一回合生存，或击败
BOSS。

入手道具 船上开始，开始我方有两支船枪

我方目标，七回合开始下方还会再来一支。

攻略要点 第七回合敌方行动时，正下方
会出现增援。

胜利条件 敌人会从三个方向包围我方，

好好的迎击，在有限的时间里以敌人全灭为目标
而作战吧，右方向到骑士部队，使用骑士用枪迎
击。注意增援敌人里有拿着破甲剑的，左方的暗魔法士，则用剑士，修
道士过版，如果觉得魔防不是很高就使用圣水辅助一下，左方楼梯口会
出现敌人增援，我方不妨守株待兔好了。下方的增援还有天马骑士，不
过这种敌人都是能跑但打起来一点也不中的家伙……只是留意他们对我
方恢复系角色的攻击就好了，一定要从BOSS身上偷到速度之羽翼，这
可是很珍贵的宝物。

十八章 魔之岛

胜利条件 主人公十一回合生存，或击败BOSS。

胜利条件 BOSS打倒，最大出战力：12人。加入角色：达兹（ダー
ツ）、菲莉丝（フィリス）。

MA分析 覆盖着浓雾的一章，地图又是需要探索型>=，河川
林什么的很多，对行军很不方便，兵分两路，从右方和下方进军，二
用火仗，黎明时来扫清道路，记得沿途移动力高的角色搞定敌人逃
的盗贼。

发生事件 关莉娅可以说得作为NPC出现的
菲莉丝，十五回合过版可进入外传。



攻略要点 本章最大的要点，就是解决盗贼，
取得黎明杖，一旦成功，视情况可迅速扩张开来；
为了妥善的搞定盗贼，最好是让骑士和飞马同时
出击，前后夹击，堵掉他的去路，然后暗魔法士。
下方战斗部队要迅速占领山岭，这样既可以占领有
利地形，又可以避免敌人得到回援，这样便可将敌
人一波一波地持续消灭。第五回合NPC出现，
立刻用飞马说得，然后左下方也会出现盗贼，为
了保证增援队不被击退，先放个剑士在那里等着吧。之后便可向中下
进军，注意占领山岭等有利地形，恢复系角色在后方用黎明杖恢复前进
向和敌人的位置，BOSS么，游戏鸡兵、剑和弓都装备有，因为他是骑
的，也可以用长柄刀之类的武器解决。

发生事件 第七回合敌方行动时，正下方会出现增援。

胜利条件 敌人会从三个方向包围我方，好好的迎击，在有限
的时间里以敌人全灭为目标而作战吧。右方向到骑士部队，使用骑士用枪迎
击。注意增援敌人里有拿着破甲剑的，左方的暗魔法士，则用剑士、修
道士过版，如果觉得魔防不是很高就使用圣水辅助一下，左方楼梯口会
出现敌人增援，我方不妨守株待兔好了。下方的增援还有天马骑士，不
过这种敌人都是能跑但打起来一点也不中的家伙……只是留意他们对我
方恢复系角色的攻击就好了，一定要从BOSS身上偷到速度之羽翼，这
可是很珍贵的宝物。

十八章外传 封魔者

胜利条件 邪龙溃退的时。

MA分析 中央被高山所阻隔，总的来说算比较平凡的地形（旁，
么叫不平凡的地形？——半），但是第三回合开始封魔者出现，他的出
之地十格内都不能使用魔法，真是有好有坏啊，好在敌人BOSS只能任
方宰割了，坏的是我方的法师几乎没什么用了——半，要想让效果消失，
必须击败他或等他撤退。

胜利条件 逃出访问 女神的ぞう。

发生事件 第三回合封魔者出现布下封魔阵，一旦他受到攻击便会
敌方行动回合撤退。

攻略要点 活用封魔者的封魔阵前阵，首先，记得本章除了回复系
外少出几个法师，战斗开始后立刻迎击敌人跨越山坡过来的飞马骑士，
其实很简单，一割就掉了——，其余的角色就从下方迂回前进吧，下方
战斗几乎没什么难度，法师可以秒，雷甲可以特效破之，记得尽快
向撤退，以免遭到敌人山贼的破坏，
BOSS拿的是雷风电扇，射程有10格，不过
他碰到有魔去什么都不能做，所以造成全
亡的敌人增援，左方的暗魔法士部队可以迅速移动，右方的暗
魔法士，一定要宰了，至于封魔者的话，又真
就必要了，魔阵必须在十五回合前一旦
合杀了他，这样才能进入19章外传。（必
是一回合之内哦）

胜利条件 逃出访问 女神的ぞう。

发生事件 第三回合封魔者出现布下封魔阵，一旦他受到攻击便会
敌方行动回合撤退。

攻略要点 活用封魔者的封魔阵前阵，首先，记得本章除了回复系
外少出几个法师，战斗开始后立刻迎击敌人跨越山坡过来的飞马骑士，
其实很简单，一割就掉了——，其余的角色就从下方迂回前进吧，下方
战斗几乎没什么难度，法师可以秒，雷甲可以特效破之，记得尽快
向撤退，以免遭到敌人山贼的破坏，
BOSS拿的是雷风电扇，射程有10格，不过
他碰到有魔去什么都不能做，所以造成全
亡的敌人增援，左方的暗魔法士部队可以迅速移动，右方的暗
魔法士，一定要宰了，至于封魔者的话，又真
就必要了，魔阵必须在十五回合前一旦
合杀了他，这样才能进入19章外传。（必
是一回合之内哦）

十九章 龙之门

胜利条件 王座断压，加入角色：拉姆尔特（ラグルト）。

MA分析 地图很大，但是被许多小房间隔开，因为油桶的阻隔所
行军比较麻烦，另外是要靠盗宝会员卡访问秘密商店，不要忘了。

胜利条件 宝枪-青之宝玉、ルナ、Mシールド、特きの指轮、ゆ
しゃの石。

发生事件 三位领主之一与拉姆尔特对话可令他成为同伴。（一定
要抓紧时间）

攻略要点 快速把把战局，取得先机战。开始后，可先将队分二路，
一路从上方突击，一路从右方房间进攻，留一个对门门部队时不要一
般的敌人增援，左方的敌人骑士部队可以引出来迅速解决，右方的同
样要快速从城堡突破出去到右边说得拉姆尔特，而右边宝枪就无所谓了
拉姆尔特会自己打过去，只要能及时说得他便司令之加入，而后来出
的盗贼增援持有会员卡（メンバーカード），有了这个才能进入秘密商
店，一定要闯过来。（说得拉姆尔特之后让他回头引出来），十六回

合开始地图上会出现敌人援援，比较弱，可以让魔法师去提升一下等级。而BOSS这样是用枪的，伤害等级比较高而且攻击很强，一名主人公配合回复系角色轮番上去攻击吧，不出几个回合便可打倒。

本章有秘密商店，地点见攻略前的提要。

二十章 新的决意

胜利条件 BOSS击败，加入角色：妮莉安（ニリーア）

MAP分析 夜晚的村庄，既然是夜晚，又是视线狭窄系——还是利用黑暗以把火种的吧，敌人都不怎么强。本章有竞技场，需要培养的角色这章优先要养出来。

MAP分析 光之结界、レスト、ドラゴンキラー、天空のムチ。

MAP分析 刚开始，我方首先离开，将初期位置附近的村庄访问完毕，敌人清理干净，完毕后再用照明灯照亮石万道路，兵分两路先解决掉一波敌人，之后便可去竞技场了。注意，如果要在竞技场使用上又提到过的“无限祝福大法”的话，就不要再BOSS面前，免得他自己跑出来找打——敌人还会从右边陆续出现几回合的援援，不过这都对我方构成什么威胁，混个角色等在那里便可。本章是练级的好机会，如果要无限祝福大法的话请配合乱数使用，具体请看上文，如果不愿意拿本章练级，23章一样有机会，BOSS身上有英雄之证，引过来后先用盗贼偷了，再来吧吧。

二十一章 两个人的牵绊

胜利条件 厄里斯11回合内生存或BOSS击败，加入伙伴：依莎特拉（イサトラ）、毕兹（ヒーズ）、莱斯（ラス）。

MAP分析：既要保护不能行动的厄里斯，又要说得毕兹和莱斯，源源不断的敌人又是从三个方向包抄过来，真是麻烦啊……

MAP分析 三名领主任务——与毕兹对话便可令他成为伙伴。

MAP分析 宝匣=10000G，ゆうりくのおの（勇者之降）。

MAP分析 需要的就是压制地图中间部分，而厄里斯可以不用相打，之不是得到光之结界吗？现在就可以在顶上用场了，放在上方房间最深处的人口，都进去这里。其次兵分三路，让圣骑士等移动力高的角色占领中央大房间并扫清这里的敌人，以此为据点抵抗敌人持续的增援部队，圣骑士要迅速南下占领远程炮台，而在下方出现的飞龙骑士毕兹要尽快说得，同时打倒偷宝的盗贼，则可以在那边说得毕兹，敌人的敌人消灭得差不多后，便可向下移动，之后再兵分三路到左右两个走廊对付那里出现的援军，敌人杀的差不多了，则回到向敌快到的话，便可可以去干掉BOSS，他的武器是圣骑士，使用特效武器还是可以轻松地把他打倒。

二十二章 活生生的传说

胜利条件 消灭敌人，加入角色：霍克安（ホークアイ）。

MAP分析 沙漠，鳄鱼系基本上是派不上什么用场了。敌人几乎都很弱，而NPC则强过——多难魔防高的飞行系角色出击吧。

MAP分析 沙漠中某些特定地点盗宝，获得后可以得到宝物。用艾利乌德可以说得霍克安，说得他后，并在本章取得700以上的评价值便可进入外传，进入外传并过版后大贤者会送给主角一个增加成长率的アファのしずく。

MAP分析 沙漠中 英雄之证、ウカリの剣、フアラの刀、イクリブス、ボディギン、霸者の证。

MAP分析 首先要兵分两队，把绿地附近的敌人先消灭掉。然后让飞行系角色迅速把NPC贤者潘特救出来，这家伙饱经磨难可真是厉害啊。沙漠里的敌人法师就可以让我方的法师来对付了，敌人BOSS只要不进入他们的攻击范围他们就不会发动攻击，12~14回合敌人会在沙漠中出现援援，不过都不足为惧。记得让盗贼在沙漠里多转转，把东西拿全就可以干掉BOSS过版了，其中一个BOSS身上有神之指环，还是先偷过来再动手吧。（宝物的位置请大贤者探索家，其实非常简单）。

二十三章 外传 被创造的生命

胜利条件 敌全灭。

MAP分析 地图被分成了许多小格子，而我方又被分成两支，本章魔导师又出现了，所以魔法系单位可以少派一些出来。

封面魔导师只要受到攻击便会撤退，他所在的房间门被打开后他一样会撤退，本章结束后，根据一名领主的等级之后进行自动的路线选择，一人等级合计50以上，进入23章狂犬线，40以下，进入23章白狼线。

MAP分析 どんの大剣（银之大剑）、バサー（荒烈）、秘传の石。

MAP分析 首先，被分开的部队没有必须要急合流，可以先各打各的，待合流时机来到再合流不迟，另外，因为两边都有宝箱，所以要么让两名盗贼都出击，要么就雇佣上圣骑士的钥匙，免得让盗贼满地爬，既浪费时间又浪费精力，合流后的部队则向着中间房间突击。开门之前对宝箱有两个选择，一是让圣骑士使用远程攻击在门外攻击封面魔导师，这样出现的援军就是直接攻击为主，掉下的道具也是银制之类的低级枪、剑或武器。如果直接开门出现的敌人就是魔法师，掉落的道具也是魔法书和杖。

二十三章 四牙袭来 白狼线

胜利条件 BOSS罗伊德击败，加入伙伴：瓦雷斯（ワレス）。

MAP分析 又是布衣农家的一章，本章有秘密商店，竞技场秘密商店都有，所以过版前可以好好做一做准备。

MAP分析 琳、塞因、肯特、威尔等人可以说得NPC瓦雷斯。

MAP分析 村庄—地之刻印、サレス。

MAP分析 还是兵分两路，上方圣骑士部队以山事件为根据地与敌人周旋，下方部队先劈开古木向右方突击，冲到地图右边后立刻消灭战局远程炮台的狙击手，将瓦雷斯说得，之后将村庄访问完后便可向上移动合流（注意村庄附近的敌人皆有斗枪炮），先不要和BOSS罗伊德正面冲突，避开他，打倒后方的敌人增援后再集中兵力对付BOSS，罗伊德的攻击力很强，攻击也很高，职业又是致命的剑士，所以少用直接攻击，尽量用远程攻击打倒他吧。（在洛克特鲁鲁，他的武器被换成了光之武器，而且会主动出击，大家小心了）

如果还要使用无限祝福大法练级的话，本章是最后的机会了，请好好把握。同时也有秘密商店。

二十三章 四牙袭来 狂犬线

胜利条件 BOSS果纳斯击败，加入伙伴：凯兹（ケイツ）。

MAP分析 城内战，地图比牧场广，武器店、道具店、竞技场一应俱全。

MAP分析 使用这些可以说得凯兹。

MAP分析 村庄—地之刻印、サレス、オリオン矢。

MAP分析 战斗开始时，一定要让我方的强力角色向古木突击，在湖贼破坏村庄后并得到地之刻印，这可是很珍贵的宝物呢，而守卫这里的敌人又有远程攻击魔法，所以使用推倒的骑士是比较好的做法。而上方要说得凯兹，为双方无害的把炮台招来，先让一防盾高的角色移动到他的攻击范围内，这样他会使用弓攻击，下一回合便说得吧。对付炮台有几个做法，一是硬挺，让躲避高的角色硬挺把他的炮弹耗光，或者在魔炮的协助下，让飞行系一次消灭它。同时沿着湖岸线配置圣骑士，将沿途的游踪打倒，BOSS果纳斯很是棘手，他的能力很高，又是那根之大剑，随意要让我方的强力角色集中，在一回合内合力打倒他，免得反击对我方造成不必要的损失。

如果还要使用无限祝福大法练级的话，本章是最后的机会了，请好好把握。同时也有秘密商店。

二十四章 无法触摸的手，传达不到的心

胜利条件 艾利乌德生存1回合，加入伙伴：潘特（パント）、蜜丝丝（ミューズ）。

MAP分析 三名主角和部队完全被断开了，本章就是要做好防卫工作，同时补充一下军备。

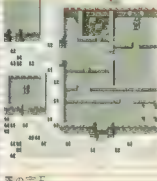
MAP分析 本章开始得到天之刻印。（可以让任意一名主角入公敌线）本章结束后，使用神之指环转职的角色与使用英雄之证转职的角色的等级合计相比，如果前者高，那么进入BOSS为司教凯尼斯（ケニス）的路线，如果后者高，则进入BOSS为刺客久尔梅（ジエルメ）的路线，这两条是完全不同的。

MAP分析 村庄—ハマーン权。（修理权）

MAP分析 首先，二名主角要尽快向大部队方向移动，我方主力力

可以知道，部分适合主人公与有实力的敌人，主人公与安魂队合流后便可回头对付敌人，并去武器店更新武器。下方部队则要尽快扫清障碍，并访问最下方的村庄，取得修理权，其中某一名敌人身上有骑士勋章，记得偷过来，对于敌人的龙骑士，用手弓们可以轻松把他们给做掉。其次，本章还可以使用地雷Buo取得BOSS维达身上那把能力值强化的M高的枪，具体见上文。

二十五章 暗夜中的白花 凯尼斯线



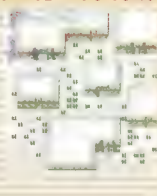
胜利条件：王座制压。加入伙伴：哈根（ハケン）或卡斯尔（カセル）。
MAP分析：不时会遇到下雪天气，下雪时行动非常麻烦，移动力被削减了大半。因为建筑物多，所以道路狭窄。
发生事件：9回合内打倒的敌人高级职业在三个及以上，那么出现的就是剑圣卡斯尔，可以用艾利乌德或琳说得，相反出现的则是哈根，可以用艾利乌德、马卡斯等人说得。

入手道具：母之指轮、魔よけ、高の宝玉。

攻略要点：将我方兵分两路，主人公一方从上方道路出击，打倒龙骑士后再向左上房间的敌人，取得宝物，并说得出现的NPC。另一支部队则打开右方的门进入室内。对于这些魔法系角色就要看他们物理防御低下的弱点，一击必杀，这些家伙的魔法真的很让人烦。另外，房间右上的楼梯口是有敌人堆砌的，让我方一名角色在那里等候，至于BOSS，他的魔法有一定必杀率，变身的形式是站在他的反击范围外等待下一回合一拥而上，利用他物理防御低的弱点消灭。

二十五章 暗夜中的白花 久尔梅线

胜利条件：王座制压。加入伙伴：哈根（ハケン）或卡斯尔（カセル）。
MAP分析：和第一条线一样也是育下情况存在，道路被许多小房间所用，进攻的非常麻烦，而很多房间里都隐藏着强力的敌人，所以最好是让我方主力回避或后边攻击直接使用短剑开门，以免造成不必要的损失。
发生事件：9回合内开启的门在4个及以上，出现的剑圣卡斯尔，可以用艾利乌德或琳说得，相反出现的则是哈根，可以用艾利乌德、马卡斯等人说得。



入手道具：英雄之证、白之宝玉、魔よけ、サンダー・ストーム。

攻略要点：将大部队分为两支，分别派遣去开启房间的门口，向前取得宝物，行动一定要迅速（因为下雪的原因）。而艾利乌德则要赶到战场右边等待需要说得的角色，敌人消灭干净，宝箱也开完之后就全军合流，将BOSS从房间里引出来之后使用远程攻击消灭，因为他的职业是刺客，我方的直接攻击会被秒杀的可能。

二十六章 黎明前的攻防战



胜利条件：菲拉佛王生存11个回合。加入角色：妮诺（ニノ）。
MAP分析：又是攻城，而且还有救助NPC的任务，再加上宝箱，所以一定要速战速决。
发生事件：用艾利乌德或琳可以说得妮诺，妮诺与加法尔（ジャファル）有对话，如果他们两个都生存，那么可以进入外传，过版到天之刻印。

入手道具：宝箱、ブーツ、ロウ

攻略要点：加法尔（ジャファル）开始便易陷敌阵，而目前附近还有强敌，虽然他的能力不强，但是面对如此环境还是比较危险，我方要立刻派遣主力部队在黎明前的安排下从左方迅速冲破敌人的拦截去救援加

法尔，主角也要尽快从右边突击去说得妮诺（因为他的等级很低，逃出加法尔后，可以将左边的角色分为两支，一支将加法尔“救出”并移动到妮诺那边与她对话。一支则把妮诺藏在黑暗中的BOSS魔法士鸟露斯后打倒，虽然她的魔法攻击力很强，但她毕竟是魔法骑士，使用特效武器可以很快打倒。一定要尽快消灭，不然她的远程魔法对我方的威胁很大。打倒她后，这支部队就可以待机在附近顺便保护王子的安全并守住宝箱不被敌人盗贼提前抢走，开完宝箱后等待至11回合便可过版。

二十六章外传 诀别之夜



胜利条件：王座制压。
加入角色：加法尔（ジャファル）。
MAP分析：狭小的工事场和凹凸变化的地形，很令人头疼，本章一定要多派遣飞行系出战。
入手道具：宝箱、はやての羽、スフィンクス、トオルの語り、リカバ。
攻略要点：本章有条件的，一定要好好的培养一下妮诺，她的成长率是非常高的，而前几章得到的增加成长率的药也可以给她吃，可能练起来比较麻烦，但是转职并成长后的妮诺的实力只能用恐怖两个字来形容。其次，因为地形随时会变化，所以行军要快，同时飞行系要积极的在战场上活跃，中间地图上，敌人的一名司祭持有混乱杖，而他身上还有一个天使之衣，最好是让我方魔法力高的贤者潜伏使用魔法攻击他的混乱杖，然后使用飞行系角色迅速杀去将天使之衣夺回过来，中他，其次是很多楼梯口都会出现援军，必须留意，BOSS索妮亚的远程攻击魔法很强，但使用到圣圣教高量的角色加上支援，果完全可以给她消耗完毕，而与她正面交战则要多使用必杀率高的贤者以及攻击力高的角色。

二十七章 命运的齿轮

胜利条件：故关灭。加入角色：维达（ヴァイダ）。
MAP分析：本章地图很广，而目的地很复杂，敌人数目也非常之多，而随23章路线的不同，这里的BOSS和杂兵配置会发生细微的变化，但大体差不多。

入手道具：村庄-ワープ（传送权）。

攻略要点：一方便，相信到了这里我方也应该很强了吧，首先兵分三路，上、左、上三路出击，左上为主要战场，同时初期配置地也要留下一至二人等待敌人援军出现。对付左上方的敌人大军要用山脉的投掷建立防御工事，使用必杀武器和特效武器把敌人各个击破，左方部队要迅速向左推进并访问村庄和消灭放入的山贼。有几个敌人身上也有道具需要杀的，分别是，オリオンの矢、母之指轮和フレイルム，而地图上的山贼也会源源不断的出现敌人的高级职业支援，如果玩家觉得实力很强就可以把他们全部消灭，懒得清理他们则可以占据山寨，这样敌人支援便不会出现。另外，当我方行军到地图中央时，唯达率领的飞龙骑士部队便会出现在地图右下角，使用艾利乌德可以说得她。而BOSS因为路线的不同也会产生变化，但总体应对方式不变，要么使用强力的防盾的角色，将他的攻击消耗完毕再集中攻打他，或者使用强力的魔法系角色（如魔法师系的敌人魔防无惧的月光术）与他抗衡。

二十八章 勇者罗兰



胜利条件：艾利乌德到达指定地点。
MAP分析：道路狭窄且长，出击人数特别少，其实作战目的很简单，迅速突击便可。
攻略要点：让艾利乌德向上方前进，其余两队的角色跟着走就行。因为敌人会掉下很多装备，本章该部队又出不可，所以艾利乌德身上最好只带两把必杀武器，一个全副盔甲。免得从敌人身上得到的物品装不下要扔一部分。她上发红光的部分会随机燃烧，但是对我方的伤害也不是很大，唯一需要留意的是敌人BOSS狂战士，虽然可以把她，王座上引诱下来并直接过版，但他身上那把可以取得的强力斧头就这样浪费了太可惜了，使用必杀剑的话将他打倒应该问题不大，

小心，适当补血便可。

GBA

厂商: CAPCOM

发售日: 2002.3.7

类型: AVG

价格: 未定

其他: —

1人用

CERO
全年
可玩

完全攻略始动



前言 地獄が清えた日

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方任一机体的破坏

首先,用龙马将敌一盖塔0击破后,就可以发生剧情,将其他的盖塔分离后,组合成盖塔。随后敌增援登场。同时,盖塔2、盖塔3也在早乙女研究所出现。敌人是一共12机,但我方三机盖塔都是130的武力,对付他们已经够了,并且都会发动オープニング,盖塔2还有マッハスペシャル发动。都是一定几率发动,并且是100%



写意型の攻撃能力。全灭敌人之后,我们就从13年前回到了现代。我们的主人公登场了,敌全灭,当击败敌一机时,主人公入场。使得战斗又轻松了许多。全灭敌人后“前言”话終了。



第1话 A 闇がされた世界で (研究員们的脱出)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 胡索机的破坏

又是V高达的经典剧情,V高达的合体,第一次总是部件被破坏。我方只有V高达(头部战斗机和)主人公的机体2台,敌军却有12台MS。不过,双方的能力还是有一定的距离的(也不

能说很悬殊嘛)。在第4回合时,V高达合体成功,相信敌机也应该清理了有3或者更多了吧。剩下的敌机应该也更好清理了。



第1话 B 闇の宇宙(せら)で (闇内潜入)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: ラー・カイラムの破壊

本话虽说我方人少,但实力绝对强:夏亚(沙扎比),阿姆罗(利·尼克斯),米利安普雷(高达恶魔),主人公还有强化人同ギエネイ。怎么说也是两机就有浮游炮,还有两次“生命”的阿姆罗。全灭敌机十分轻松。过关后,柯丝入队,柯丝专用ヤクト・ドーガ入队(下关才可使用)。



第2话 A 激震の大地! 真ドラゴン登場!! (研究員们的脱出)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: タウ-の破壊

第2回合时,真盖塔出现,同时敌人也出现了3机增援(其中一机因剧情需要,被真盖塔OVER)。本话总体来说还是很简单的,没有什么大的说明必要。



第2话 B 激震の大地 (闇内潜入)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: ラー・カイラムの破壊

本话过关重点也没什么必要说明,唯一要说明的是,ネシア(ネシア战斗母舰)会在其HP剩下2000后逃走。全灭敌人后,过关。



第3话 A 夢! インベーター軍乙女! (研究員们的脱出)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: タウ-の破壊

当タウ-的取击击败敌万一机后,会发生剧情。然后继续击败敌方的任意2机后,我方增援2机登场(V高达系),并把真龙击败,使得一开始就消失了的盖塔分体2机出现,并且合体成真盖塔2出现。全灭敌人后过关。本关要提醒的是,早乙女博士的机体有HP和EN回复。



第3话 B 剣の道は止まることなく (闇内潜入)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: ラー・カイラムの破壊

首先,在本关中,要注重ビルゴ和ビルゴ的机体特殊能力,是防御射线武器伤害力20%的,但超过2000的攻击力全中。在第3回合时,

我方增援1机到达，有补给能力。同时败北条件追加コスモクラッシャーの破壊。在高压版原配置后，在地图左下角。ガン星帝国帝国急援到达，敌全10机。ボイダー(ボイダー 战斗母舰)のHP在2000以下撤退。过关后，卡缪(高达)发(麦塔斯)入队。

第4话 A 飛ばせ鉄拳! ダブルマジリッガー! (研究员们的脱出)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方机体的破坏

在第三回合时，我方增援在右下方出现。同时败北条件更改为我方全灭。在全灭敌初期配置后，在地图左上角出现万能侠和万全能侠，以及故障军(W系)，共13机。



同时在地图左下角出现盖塔队。同时，胡索驾驶的V高达(头目战斗机)合体为V高达。同时败北条件更改为タワーの破坏。

第4话 B 飛ばせ鉄拳! (追加内容)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战机的破坏

本关可以尽量使用バサラの唱歌，给我方队员提高能力。并且，我方修理机和补给机全有了，相信在必胜本关应该十分容易。在第4回合时，会自动发生剧情，MACROSS队员ドッカー战死。同时本关的胜利条件实际已经变更为ダグナル(F2-109Fエルゴザン)の击坠了。

第5话 A 危機の中で立ち上れ! (研究员们的脱出)

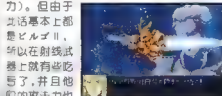
- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: アトラムスの破壊，ガンパの破壊，敌机侵入アゲルス

敌初期配置只有3机，我方的2机对付他们可以在3回合内清理完毕。全灭敌初期配置后，故我方万援援到达。

第5话 B 少年たちは誰へ帰る (追加内容)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战机的破坏

本话入手了希罗(WING高达ZERO)，狄奥死神高达，ヒルダ(トラス，具有修理能力)。但由于



此话基本上是bug，所以在射线武器上就有bug了，并且他们的攻击力也很高。大家都能打得到，所以呢，精神就不要省着了，射线武器的使用也尽量用一下。

第6话 A 暴走! ゴジラモーター (研究员们的脱出)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方机体的破坏

本话和平常一样，分为先后两关。第一张地图只要击破敌机便引入第二张地图。在

二张地图的第2回合时，自动发生剧情ダグナルニ合体。当敌原配置还剩下5机时，故我方万援援到达。

第6话 B 越え女南条 エースのミリア! (追加内容)

- 胜利条件: 敌全灭，我方机到达指定区域
- 败北条件: 我方机体的破坏，8回合经过

过本关，抓住两点：“腹中”和地图兵器，集中在冲锋的时候使用。地图兵器自然是WING高达的两种光束来捕了，这样才能确保正好在第8回合到达目标地点。完成后在宇宙空间继续后半话，胜利条件：敌全灭，败北条件为我方机体的破坏，敌机侵入シタ17。第9回合时，バサラ前来增援。第10回合时，ダグナル(HP剩下2000后逃走)叛兵增援。同时，我方金戈大尉也在敌方一女性士官手下。随即派出部队，与敌对敌。败北条件再次改动，原我方机体的破坏更改为我方战机的破坏。

第7话 A 雷しめは海斗の串 (研究员们的脱出)

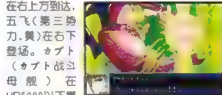
- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方机体的破坏

对于敌初期配置都是没话说，两大万能侠的高压，高压击力可以轻松解决。击败初期配置后，会发生剧情，两大万能侠的HP也会降到近30%左右(如果被K到，并且没用不屈之类的精神)，同时故我方万援援到达。败北条件更改为タワーの破坏。イクニス(インベトゥス，HP33000，E1000，13000以下撤退)，带有地图兵器，射程是1-9，长射程，3格宽度。

第7话 B 答え人間のゆかり (追加内容)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战机的破坏

敌初期配置的配置并没有多大的难度，也没有需要更多说明的。解除了初期配置后，故增援在右上方到达。



五飞(第三势力，翼)在右下方登场。カプト(カプト战斗母舰)在HP5000以下撤退。过关后，五飞入队。过关后与另一条路线合流。

第8话 地下の謎い (研究员们的脱出)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: タウの破壊 敌机侵入穿板机基地

本关的战斗配置推荐分散防守基地，最起码要保证每个基地有3个常驻防守人员。

当敌初期配置剩下5机时，在地图左下角会有敌增援到达(8机)。再次当敌机剩下5机时，右方出现增援，共8机。最后出现的两机(クロノクル和アララ)的HP在2000以下撤退。过关后与另一条路线合流。

第9话 地底 神秘の立派 (合流)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战机的破坏，ダグナルニ合体

当敌初期配置还剩下6机时，在地图下方会

有9架敌增援出现。再次当敌部队剩下5机时，在地图上方再次出现增援。其中，ネシア(ネシア战斗母舰)HP少于4000后逃跑，ボイダー(ボイダー战斗母舰)HP少于4000后逃跑。カプト(カプト战斗母舰)HP少于5000后逃跑。本关结束后会让主人公是否愿意使用故事中指

第10话 プリティデビル

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战机的破坏

ガムリン强制出击。当敌初期配置剩下5机时，敌人增援会在左下方出现。同时我方バサラ(VF-100Fバルキリー-F)出现，全灭后过关。同时重置部队。

第11话 その名は「雷王」

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战机的破坏

真盖塔一强制出击。全灭敌初期配置后，大家看到黑盖塔的表演之后，在地图的右下角，出现新援军。下一回合，在地图上方，我方增援，UFO机器到达，出现的两个单位可以合体。アキラ(フォルティス・アラ)在HP剩下5000以下逃跑。

第12话 激戦の序章 べムボーを撃てよ!

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方全灭，敌机侵入发电场

首先，只要让真盖塔和ビッグ・オー在发电场前方防守待命即可。在第3回合时，我方增援在地图左边到达，W高达零式(特洛瓦驾驶)强制出击。败北条件的我方全灭更改为我方战机的破坏。敌初期配置全灭后，ゴッドマーズ(タケル)登场。同时，故障军在地图右下角出现。败北条件再次改为タケル机的破坏，我方战机的破坏。べムボー・グルン(HP8300)的破坏。在击坠了べムボー・グルン其他敌人以后，べムボー・グルン可以击落。全灭后过关。

第13话 激戦の序章 べムボーを撃てよ!

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方全灭，敌机侵入发电场

首先，只要让真盖塔和ビッグ・オー在发电场前方防守待命即可。在第3回合时，我方增援在地图左边到达，W高达零式(特洛瓦驾驶)强制出击。败北条件的我方全灭更改为我方战机的破坏。敌初期配置全灭后，ゴッドマーズ(タケル)登场。同时，故障军在地图右下角出现。败北条件再次改为タケル机的破坏，我方战机的破坏。べムボー・グルン(HP8300)的破坏。在击坠了べムボー・グルン其他敌人以后，べムボー・グルン可以击落。全灭后过关。

第14话 激戦の序章 べムボーを撃てよ!

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: ラウ・カイラムの破壊

将敌初期配置打剩5机时，初期配置就会撤退，在左上角出现敌增援。同时，主人公出击。当增援的敌人剩下8机时，会在地图上方出现3机增援。同时黑盖塔出现，将新出现的增援全击坠。待地图上的敌人还剩下4机时，在地图上方再次出现援军。同时，主人公的机体因为负重过大而受损，幸好还能用。败北条件追加一条：主人公机体的破坏，全灭敌人后过关。

第15话 南海を断つ陣中!

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战机的破坏，真盖塔的破坏

真盖塔的出现

真盖塔1、黑盖塔、スカルP 强制出击。当敌初期配置剩下5机时，在地图左上角出现敌增援。全灭后进入第二张地图。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方战线的破坏

这里只要把早乙女的真盖塔破坏就行。当敌部队剩下5机时，（早乙女）出击。

破坏真盖塔之后，早乙女改乘メタルビースト・ドラゴン出场！并且四角全是盖塔03的三种形态。作战目的为敌全灭，败北条件为我方战线的破坏，真盖塔的破坏。由于敌人主要的目标是真盖塔，所以需要十分的注意。最后早乙女博士的メタルビースト・ドラゴン在真盖塔的太阳攻击下完全破坏。

第15话 独断！

ギンシロ星間帝國ベカ銀賊

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方战线的破坏，グレンダイザの破壊

ガイヤー（タケル）、グレイダーザ（デューク）强制出击。由于我军是全部被困在中间，对于这样的情况，可以先以防守为主。全灭敌人后过关。（重亚已归队）

过关后有分支选择。前往木星和参加カイラスギリー取略作战。

前往木星主要是M7系，真盖塔的机体，没有高达系（系除外），参加取略作战路线主要没有M7系和真盖塔的机体。

第16话 A ジュピター・ミラージュ

（本編）

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

Z高达（捷多），高达MK-3（露），真盖塔1（龙马），真盖塔（豪）强制出击。

由于Z高达和高达MK3初次登场，所以机体回避能力不是很强。除了捷多的回避还不错外，露的回避最好加一个集中。这里最好的方法就是和真盖塔2机合流。经过一场苦战之后，

本关的第一部分終了。

进入了二图分。全灭第二部分初期配置后，故障军在地图左方出现。败北条件改为：真龙的破坏，真盖塔的破坏，バトル03的破坏。在下一个回合，敌手バサラ在地图下方登场。当敌部队剩下5机时，故障再次登场，本关的BOSS，

ユウゲン也出现了。全灭敌人后过关。

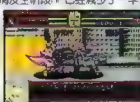
第16话 B 対決！ マーズとマーク

（取略作戦）

■胜利条件：除マーク以外の敌人全灭

■败北条件：我方全灭，マーク机体的破坏

Z高达（卡多），沙豪高达（卡特鲁），ガイヤー（タケル），V冲击高达（胡索），コスモクラッシャー（ケルン）强制出击。其中，ガイヤー（タケル）在剧情发生前HP已经减少了一半，需要注意。当击坠敌一机后，地图下方出现敌增援，マーク脱离战斗。胜利条件改为敌



全灭，败北条件为我方全灭。全灭故障军后，进入第二张地图。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：ラー・カイラムの破壊

由于前半话强制出击的队友还未回来，所以出击不能。全灭故障军后过关。如果没把クロノクルシオ全灭其他故障军的话，クロノクルシオ会逃走。

第17话 カイラスキリー取略戦

（取略作戦）

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：ラー・カイラムの破壊

本关阿姆罗的V高达+WS铁甲型入手。击坠敌初期配置のアビゴル后，故障军在地图左下角出现。在出现的增援中，タシロ（スクイード）的HP在20%以下时逃走。全灭后过关。

第18话 育中ごしのセンチメンタル

（合流）

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：省省机的破坏

虽然省省被击中的可能性不高，但命中率也不是很理想。并且，一旦被击中就是GAME OVER，所以推荐使用两回合的集中，并且冲上去战斗即可。全灭后，本张地图終了。

对于后半话的地图，仍然如此，使用集中，同前冲，基本上都是一击必杀。被击坠4机后，发生事件，B・D登场。全灭后过关。

第19话 アナザー・アースより来たるもの

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方战线的破坏，省省机的破坏

ゴードマン（MS）（省省），ゾーメザク（B・D）强制出击。ブラックキ（マザーバーン）与オングル（マザーバーン）的HP在20%以下时逃走。全灭敌人后，在地图左下方出现メル（メル皇帝，P35000）全灭后过关。

第20话 銀河の虎

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：タケル机体的破坏，我方战线的破坏，敌机入侵殖民星

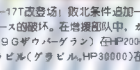
ゴッドマーズ强制出击。又是防守型的一话，4个防守点，自然而然还是分兵2处，打防御反击战。当敌初期配置剩下5机时，在地图左上方出现增援，共8机。本话中マーク可以由タケル击落。クロッペン在击坠第一次后还会再生。全灭后过关。

第21话 PLANET DANCE

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方战线的破坏

本话V2高达入手。全灭敌初期配置后，在地图左上方出现增援。同时，在地图左方，VF-18X、VF-11MAXL改、VF-17T改登场。败北条件追加一条：サウドフォースの破壊。在增援部队中，ガビル（F81-B9Gザウバーグ）在HP2000以下逃走。グラビル（グラビル，HP30000）在



HP20%以下逃走。击坠其中的任意一个剩下的就会撤退。过关后，量产型V高达会夜魔入手。

第22话 サットラン隊司令部 ナビゲーションの戦い

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方战线的破坏，アドラステアの破壊

当敌初期配置剩下11机时，会出现外星人增援。除故障军撤退。ダルトニス（剑人）和ゴドマーズ（タケル）出击。敌配置还剩10机后，地图右上方出现敌增援。マーク再次出现。クロッペン在击坠第一次后还会再生。再生后，HP20%以下逃走。

第23话 社団！

巨大ローラー作戦！

■胜利条件：ドッカー机的HP打至20%以下，ビニードンのHP打至20%以下

■败北条件：タワの破壊，アドラステアの破壊，アドラステア侵入街区

首先，拉开战线进行防守。最主要是两头中间部分，一定要有皇牌机师的防守。アドラステアのHP在25000。将其HP中的一机アドラステアのHP打到20%以下后，故障军再次出现。达成胜利条件后，本话終了。



20%以下。再次把其中的一机アドラステア打至20%的HP之后，故障军再次出现。达成胜利条件后，本话終了。

第24话 龍こえないレイクイム

■胜利条件：除アドラステア，敌全灭

■败北条件：我方战线的破坏，アドラステアの破壊，胡索机，弹丸机，オリアア机中的任一机的破坏

ビッグ・オー，V2高达，ガンバー，V冲击高达，ヘキサ强制出击。V高达零式出击不可，击坠一般兵以及非アドラステア之后，会发生剧情。剧情完结后过关。

第25话 生と死の究極

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

Win高达零式（希罗），ベラリオス（ベラリオス）强制出击。第3回合时ビッグ・オー出场。第4回合我方增援在地图右边走到，同时故障军在上面出现，在我方主力的左上不远。同时，败北条件改为我方战线的破坏，主人公机的破坏，ベラリオスの破壊。当敌人剩下10机后，在地图的下面再次出现故障军。另外，ベラリオス搭载三机后，会将莉莉娅收容，同时合体会成ダルトニアス。全灭故障军后过关。

第26话 向きあう龍の行方（真主角）

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名。如果要自己起名的话，选下面的选项。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方机体的破坏</

■败北条件：我方战线的破坏

当初期配置剩下9机时，在地图上方的人口处，出现援军。全灭地图上的敌军后，进入基地。后半话开始。主人公强制出击，其他自选1机。

■胜利条件：敌全灭(主人公到达指定地点)

■败北条件：主人公的破坏

全灭初期配置后，在地图上方出现援军，最后的BOSSウイオラウーム(コングラドHP34500，HP恢复小，EN恢复大)在HP在8900以下逃跑。全灭后过关。

第27话 雪の国に侵襲

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方战线的破坏

当初期配置剩下5机时，在地图上方出现敌增援。全灭增援后，在地图右上方再出现敌增援。胜利条件更改：除アドラスア以外の敌全灭，败北条件：我方战线的破坏，アドラスアの破壊。当敌部队还剩5机时，主战受到重创，フラガ登場。全灭アドラスア以外の敌人后，ドッカー不投降，所以：杀！

第28话 戦場の父 戦場の子

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方战线的破坏，サウンドフォースの破壊

本话H-1高达入手。サウンドフォース(VF-19改F，VF-17T，VF-11MAXL改)强制出击。在第3回合时，バサラ因为剧情会自己一个人上前到敌增援，HP12500，HP剩73750时逃走。旁唱歌。所以，要注意他的安全。如果一周目以上，改造费不多了，那可以完全不用管也。全灭后过前半话。

■胜利条件：敌全灭，ミフオー-与我方战线相接触
■败北条件：我方战线的破坏，ダルトニアスの破壊，ミフオー-の破壊

ダルトニアス强制出击，自选1机。处理这地图，先让ダルトニアス加一个铁壁，冲上去做炮灰，保住自己不死，敌人虽然也会攻击ミフオー-，但在第一轮的攻击中，会保他不死。我方大部队应该做急行军，能变形时变形的，变形到MA形态，以加快行动速度，有加速，用不用加速就同僚了。ミフオー-与主战相接触后，ガソム(ガソム専用プロ)加入。过关后会选择路线，分别是向旧エリオス(敌人路线)和エンジェル・ハイロウ(高达路线)。

第29话 開かれた真実 (向巴利奥斯修)

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：タケルの破壊，バトル7の破壊

ゴッドマーズ(タケル)

强制出击。击破マーズ后，マーズ也合成为ゴッドマーズ HP40000，如果タケル和マーズ的全说得都进行过的话，マーズ可以(应该)成为中间。全灭后，在地图右上方和右下方出现敌援军。援军中，ボイダー-HP8000以下逃走，再次全灭敌人后，在地图左上角出现BOSS援军。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：バトル7の破壊，ダルトニアスの破壊

破坏

ダルトニアス强制出击。首先选择向后撤，改满的话，做炮台(加铁壁)就可以了，小心不能移动。全灭后过关。

第29话 幻象と戦え (攻撃)

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：ラー・カイラムの破壊

当把ベル市站后，在地图左下方，フラガ特赦援军出现。全灭后，进入后半话。

后半话派兵时，会让玩家选择是否要求サウンドフォース出兵，如果先出兵的话，那么只能出9机。并且，逆義の夏夏系，V2高达不能发出。如果选择要求サウンドフォース出兵的话，那么サウンドフォース会在第4回合，在地图右上方出场。当敌部队剩下6机时，在地图左下方增援出现。将クロクルのHP打至20%以下，左下方的增援会全部撤退。タシロ也在HP剩20%会撤退。全灭后过关。

第30话 A 叛乱のクロウペン (向巴利奥斯修)

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：バトル7の破壊，クロウペンの機体の破壊

全灭敌初期配置后，在地图下方出现敌增援。全灭后，进入后半话。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：バトル7の破壊

当敌部队剩下7机时，在地图左下、右下两面出现增援。当敌部队剩下10机时，在地图右下方再次出现增援。ネシア、カブト击站后会再生。ネシア、カブト二人击站后，敌军便会撤退。

第30话 B 狂気のエンジェル・ハロ (向巴利奥斯修)

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：ラー・カイラムの破壊，胡索机的破壊

V2AB高达(胡索)强制出击。本话のフラガ着実可惡，能力LV5，运动性有145，身上带着个ハロ，想打中地，不加妙中只用集中还得来S/L大法，旁边还有MAP兵器の士兵。所以，先处理掉フラガ或MAP兵器再集中ハロ(能用MAP兵器杀得到那些的)。其余的就好说话了。击站フラ后，在地图右下角出现援军。再次全灭后，在地图上方出现敌援军。击站クロクル或カゲジナ中的其中一个，就会撤退。进入后半话。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：ラー・カイラムの破壊，胡索机的破壊，5回合内胡索未到达指定地点

V2AB高达(胡索)强制出击。在胡索到达指定地点后，クロクル和カゲジナ出现在天使之环上。败北条件改为ラー・カイラムの破壊。剩下的就是全灭敌军！胡索本关可以说得クロクル或カゲジナ。

第31话 暗黒の魔術 (会流)

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：我方战线的破坏

像这样左右夹击的地图，只能分兵两处进行。可以占居行星的有利地形(无非就是加加血，少点伤害)将敌机打剩下6机时，在地图上方出现援军。全灭后过关。过关后选择路线：向シン星間南面和向行星ラクス。

第32话 A 星間連戦の決戦！ (修)

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：ラー・カイラムの破壊

コスモクラッシャー(ケンジ)强制出击。当敌初期配置剩下6机时，在地图右上方出现援军增援。敌BOSSワール(ワール大型宇宙船，HP34500)在HP6900以下逃跑。全灭后过关。

第32话 B 星間連戦のシビル (修)

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：バトル7の破壊，敌机侵入道速

敌部队侵入道速的时间是3个回合。剩下的就是全防守了，多多使用连续攻击，有助于快速清理敌部队。当敌部队剩下5机时，会发生剧痛，バサラ、ゲルマン等人便会登场。同时败北条件更改为：バトル7の破壊，バサラ机的破壊，敌BOSSガビル(ガビラHP40000，小机变小，EN恢复大，HP在8000以下时逃跑)，全灭敌部队后，在地图右下方出现敌援军。敌BOSSバロボ(バロボHP38000，HP回复小，EN恢复大，HP在7800以下时逃跑)全灭后，进入后半话。

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：バトル7の破壊，バサラ机的破壊

バサラ，ミレーヌ，レイ强制出击。

第33话 A 惨憺な星間バトル (修)

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：ラー・カイラムの破壊

当敌部队剩下5机时，地图下方出现敌援军。本话中，ワール(ワール大型宇宙船，HP38000)HP在7200时逃跑，レイディガンデル(マザーバーン，HP32500)HP在6500时逃跑。全灭后进入后半话。

后半话，由于主战不能移动，玩家可以根据自己现在的总体改造和等级情况选择是全防守或者是进攻的作战方式。全灭敌初期配置后，ゾール增援登场。又一场比赛开始了。击站ゾール皇帝之后，以终于成功了，谁知又再生了，不过又跑了……本关终了。

第33话 B 決戦の星間 (行)

■胜利条件：敌全灭

■败北条件：バトル7の破壊

阿修罗、夏夏、米利安强制出击。另外要说明的是，本话中的BATTL7的机长不是マックス了，是エネセドム，没有指挥能力的。击站本关两位BOSS中ゴルドム或ゴルドム的一位，剩下的就会撤退。

第33话 B 決戦の星間 (行)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: ケル机的破坏, ラー・カイラム的破坏

ゴッドマーズ(ケル)。グレンジアザー(デューク)强制出击。全灭后前半话终了。后半话开始。ゴッドマーズ(ケル)和ダルクエス(剣人)强制出击。本话中的ダルクエス(HP43750, HP回復小, EN回復大, 底力LV7, 超能力LV7)有3个。……BT的机体。解决了那三个ダルクエス后, 在地图上方又出现了一个。原来这个才是正体(HP150000, HP回复小, EN回复大)！全体攻击吧！打爆一次后, 这家伙还会再次复活, 然后再将其HP打至50%以下会使用气合和大根性。

第34话 B 邪夢の襲来作戦(行軍)

- 胜利条件: 敌全灭, 我方机体到达指定区域
- 败北条件: マックス机的破坏, ガムリン机的破坏, サウンドフォース的破坏

VF-22S・SボグエルIF(ミリア), VF-19改Fバルキリー-SE(バサラ), VF-17改ナイトメアSB(レイ)强制出击。前话(决死の防卫)出击过的机体不能出击。当敌初期配置剩下7机时, 在地图的中间出现敌援军。如果反复3次后, 我们也不差到了目标区域了。全灭之后, ガル和グラブル出现。同时作战目的不变。达成胜利条件进入后半话。

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: マックス机的破坏, ガムリン机的破坏, サウンドフォース的破坏

VF-22S・SボグエルIF(ミリア), VF-22S・SボグエルIF(マックス), VF-19改Fバルキリー-SE(バサラ), VF-17改ナイトメアSB(レイ)强制出击。全灭后过关。

- 胜利条件: 敌全灭, 我方机体到达指定区域
- 败北条件: マックス机的破坏, ガムリン机的破坏, サウンドフォース的破坏

VF-22S・SボグエルIF(マックス), VF-19改Fバルキリー-SE(バサラ), VF-17改ナイトメアSB(レイ)强制出击。前话(决死の防卫)出击过的机体不能出击。当敌初期配置剩下7机时, 在地图的中间

出现敌援军。如果反复3次后, 我们也不差到了目标区域了。全灭之后, ガル和グラブル出现。同时作战目的不变。达成胜利条件进入后半话。

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: マックス机的破坏, ガムリン机的破坏, サウンドフォース的破坏

VF-22S・SボグエルIF(ミリア), VF-22S・SボグエルIF(マックス), VF-19改Fバルキリー-SE(バサラ), VF-17改ナイトメアSB(レイ)强制出击。全灭后过关。

第35话 鋼けねるに おれたちの敵(行軍)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: パトル7的破坏, ミレヌ机的破坏

BATTLE7不能移动。由于敌人移动时先左、上两个方向压过来, 先保证这两个方向的防守再人。第3回合时, 剧情关系, ミレヌ回到BATTLE7, 败北条件中的ミレヌ机的破坏取消。同时, マックス开着VF-22S・SボグエルIF出来了。第5回合, バサラ出击, 作战目的追加: バサラ机的破坏。本话中, グラブル(HP39000,

HP回复小, EN回复大, HP在7800时逃跑), ゲベルニツチ(HP150000, HP回复小, EN回复大)。当ガル被击坠后, ガル会和グラブル合体成ガビグ(HP48000, HP回复小, EN回复大)。将ゲベルニツチ的HP打至一半时, 他会用气合和大根性。将其击坠后会再生。在全灭之后过关。

第36话 “破滅”の意味(金銀)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战舰的破坏 托托拉机的破坏

トールズ2(トレーズ)强制出击。タワー第一回合出击, 在第二回合我方部队到达时撤退。当我方战舰到达时, 败北条件为我方战舰的破坏。当击坠敌舰后, 在地图左上方敌增援出现。如果是女主角的线路, 那么在这话地图上方出现一队, BOSS为グラキエス。全灭后过关。

第37话 クライシス・ポイント

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战舰的破坏

当敌初期配置还剩下5机时, 在地图的上方敌增援到达。シムバルクを击坠后, 会乘ビッグデュオ再生, HP50000, 地面部队全灭后, 进入后半话。

- 胜利条件: 由主人公或副主人公按顺序破坏 建造装置后逃离
- 败北条件: 我方战舰的破坏, 主人公与副主人公机的破坏, 经过7个回合

首先是主人公或副主人公在回合限制内把能量收集装置解决了。第一个是要求在7回合以内到达左下角的能量收集装置。当击破第一机时, 在要到达的地点就会出现5机敌机体, 当路上的敌兵全击破后, 目的地点会再次出现4机, 如果地图的敌人少于6个的话, 那么在目的地点会自动出现5机敌人。每破坏一个收集装置, 那么时间限制就会增加7回合, 全部能量收集装置破坏完成后, 全机在7回合内撤退。胜利条件为: 敌全灭, 我方机体全部撤退。败北条件为我方机体的破坏在7回合后至少还有一机没有退出地图, 达成胜利条件后过关。

第38话 デザイア

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战舰的破坏

终于快最后的决战了, 全力以战赴斗吧! 解决了两位BOSS之后就可以进入后半话。

第39话 “破滅”の意味(金銀)

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战舰的破坏 托托拉机的破坏

トールズ2(トレーズ)强制出击。タワー第一回合出击, 在第二回合我方部队到达时撤退。当我方战舰到达时, 败北条件为我方战舰的破坏。当击坠敌舰后, 在地图左上方敌增援出现。如果是女主角的线路, 那么在这话地图上方出现一队, BOSS为グラキエス。全灭后过关。

第40话 クライシス・ポイント

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战舰的破坏

当敌初期配置还剩下5机时, 在地图的上方敌增援到达。シムバルクを击坠后, 会乘ビッグデュオ再生, HP50000, 地面部队全灭后, 进入后半话。

第41话 クライシス・ポイント

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战舰的破坏

当敌初期配置还剩下5机时, 在地图的上方敌增援到达。シムバルクを击坠后, 会乘ビッグデュオ再生, HP50000, 地面部队全灭后, 进入后半话。

第42话 クライシス・ポイント

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战舰的破坏

当敌初期配置还剩下5机时, 在地图的上方敌增援到达。シムバルクを击坠后, 会乘ビッグデュオ再生, HP50000, 地面部队全灭后, 进入后半话。

第43话 クライシス・ポイント

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战舰的破坏

当敌初期配置还剩下5机时, 在地图的上方敌增援到达。シムバルクを击坠后, 会乘ビッグデュオ再生, HP50000, 地面部队全灭后, 进入后半话。

第44话 クライシス・ポイント

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战舰的破坏

当敌初期配置还剩下5机时, 在地图的上方敌增援到达。シムバルクを击坠后, 会乘ビッグデュオ再生, HP50000, 地面部队全灭后, 进入后半话。

第45话 クライシス・ポイント

- 胜利条件: 敌全灭
- 败北条件: 我方战舰的破坏

当敌初期配置还剩下5机时, 在地图的上方敌增援到达。シムバルクを击坠后, 会乘ビッグデュオ再生, HP50000, 地面部队全灭后, 进入后半话。

游戏技巧

- 在剧情对话中可以按R+L快速进入地图。
- 在对话中, 按R+A可以快速跳过对话。
- 在机体移动动画中, 按R可以跳过动画。
- 在播放战斗动画中, 按B键可以取消播放, 回到地图上来。
- 移动光球时, 可以按B加速移动。
- 本作在LOGO画面中, 如果将主题曲播放完后会有战斗的DEMO动画, 3次循环播放。

主人公机体

- エル・シュヴァリアー(真实系机)
- グランシネージュ(真实系机)
- ガンダウール(超级系特有机)
- ストレーガ(超级系特有机)

全改造系统

- 机体全改造后的奖励为: 最大+P+20%, 最大EN+20%, 地形适应为S(原不可用仍为不可用), 移动力+2, 运行性+20%, 装甲+20%。

武器全改造后的奖励为:

- 射程+1, 弹药x2(1发的仍为1发), 命中修正+20, 会心一击修正+20, 消耗EN-30%, 地形效果升级为S。(原不可用仍为不可用)

周日奖励

- 周日时, 15段改造可能, 金钱继承, PP值

承，机体改造继承，驾驶员已改造的PP继承。
● 三周目时，20段改造可能。

■ 周日奖励

● 击坠数奖励：50机后，为王牌机师，获得资金增加10%，出击初始气力+5。
100机后，双A，获得资金为增加20%，出击初始气力+10。

■ 隐藏机体/角色

◆ VF-11Cサンダー・ホルム：「**ゴッドギア** ミスリヤ」开始时ガムリンの击坠数在10机以上。

◆ グラキエース&フア・ビュラス：「**アイズ** ドール グラキエース」中用主人公对グラキエース进行说得「生と死の死闘。说得グラキエース后出现的选项选择「システムカットしない」。

◆ ウェントス&ストウデウム：「**運命の風**」中出现的选项选择「話を聞いてみる」/「生と死の死闘」中出现的选项选择「システムカットしない」。

◆ ガンダムMk-II：「**機密！ガンダム市街戦**」が戦い。終了后的选项选择「本星に行く」。

◆ ガンダムHWS戦艦型：「**強敵！ザク**」は岡南ベガ戦隊。終了后的选项选择「カイラスグリー 攻略作戦に参加する」。「カイラスグリー 攻略戦」开始时アムロの击坠数在50以上。

◆ B・D&ザメ・ザウ：「**ゼンゴシロ**」チメンタル。最终地图B・D击败。

◆ ヴァイナイト、メリクリウス：「**ザール**」戦隊総司令クロッペンに挑戦！开始时ノインとヒルダの击坠数在20以上。

◆ フルアーマーZZガンダム：「**戦場の父** 戦場の子」开始时ジュードの击坠数在35以上。

◆ マーク&ガイヤー：「**敵対の虎**」中タケル说得マーク、「等々高き反逆者」中タケル说得マーク、「戦場の父 戦場の子」終了后的选项选择「旧エリオス領へ向かう」，「暴かれた真実」中タケル说得マーク。

◆ ダルタニアス追加武器：「**戦場の父** 戦場の子」終了后的选项选择「旧エリオス領へ向かう」。

◆ カテジナ・ルース&ゴドラタン、クロノクル・アシャー&リグ・コンテイオ：「**戦場の父** 戦場の子」終了后的选项选择「エンジェル・ハイロウ攻略」。「**幻想と踊る**」中，先把タシロ在カタジナ、クロノクル击败，使二人撤退。「**狂乱のエンジェル・ハイロウ**」中用クワッソ对カタジナ、クロノクル进行说得。終了后的对话中有「エンジェル・ハイロウにいた人達を回収するためにOZを使う〜」之后有「ベスバを捕獲した〜」の对话加入。

◆ V2アサルトバスターガンダム：「**戦場の父** 戦場の子」終了后的选项选择「エンジェル・ハイロウ攻略」。

◆ ハマーン&キューベレイ：「**狂乱のエンジェル・ハイロウ**」后半地图开始时アムロ、カミーユ、ジュード、シャアの击坠数35以上，4人合并在400以上。

◆ シビル、ギギル&FBZ-99Gザウバー・ゲラン：「**第の帝王**」終了后的选项选择「惑星ラクスへ向かう」。

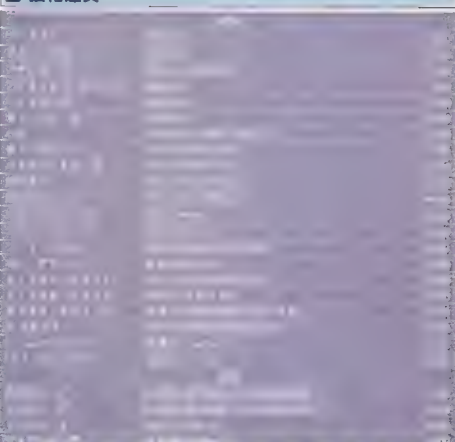
■ 小机战

◆ 1话：ウツン移动到マーベットの左側，使用

■ 精神

自爆	自己的抗体爆炸，在周围四格的机器人将不可抗力地减去自己所剩的HP值。	1
侦察	查看敌方不能查看机体的性能。	1
加速	一次性，移动力加3。	5
ひらめき	一次性，完全回避攻击。	10
狙击	1回合间，射程为1的地面武器以外的射撃全。	20
集中	1回合间，命中率、回避率上升30%。	15
警戒	自爆4倍（一击！所得到的HP值是原来能够得到的2倍。	20
修復	恢复自机最大HP的30%。	20
集中	1回合间，命中率100%，但ひらめき！必用！优先。	20
直進	对手的援护防御，特殊防御无效化。	20
不屈	1次性，自机防御力+10。	15
突進	1回合间，地面武器以外的武器移動速度+2倍。	25
応援	指定任一队友达到与势力同种效果。	25
信頼	指定任一队友的HP回復2000。	30
鉄壁	1回合间，自机的伤害值为原来的一半。	30
献身	指定任一队友精神恢复10点。	30
下機性	恢复自机全部HP。	40
熱血	一次性，攻击力为原攻击力的2倍，舍心一击仍有效果。	40
豪胆	在战斗中！一次！所得到的资金是原来能够得到的2倍。	40
戦術	指定任一队友一次达到与势力同种效果。	45
かえり	1回合间，敌人全体的命中率减半，命中判定。	50
気合	自己的气力+10。	40
覚悟	自己的行动次数+1。	50
能力	指定任一机体的气力+10。	80
運	一次性，攻击力为原攻击力的5倍，舍心一击仍有效果。	60
補助	被攻击的机器人的EN与弹药全恢复，攻击力不减。	60
激勵	给周围队友的气力+10。	80
友情	指定任一队友的HP全回復。	50
再戦	已经停机的队友再次行动。	90
覚	加速、必中、ひらめき、熱血、豪胆、突進、気合と同時に使用。	90

■ 強化道具



八手ビームサーベル(含援護攻击)攻击マゼット下方の敌机。然后让マゼット使用ビームバズーカ攻击剩下的敌机。

◆2话: ギュネイ移动到离敌机4格的位置上, 使用ビームアサルトライフル攻击。然后クッソ使用ビームサーベル攻击。

◆3话: マゼット移动到シエルクツの下方, 使用2连マルチランチャー带援护攻击进行攻击。然后シエルクツ用ミサイル攻击。

◆4话: マゼット移动到左边极限, 用ビームライフル攻击フア左边的敌机。フアのメタス变形后, 进入基地。

◆5话: ギュネイ移动到离敌机3格位置的中间, 使用ミサイル攻击。クッソ移动到离敌人右边2格的位置上, 使用八手ビームサーベル攻击。

◆6话: カミーユ使用精神中的“突击”再向右移动一格, 使用ハイパーメガランチャー(带援护)攻击カミーユ右侧的敌机。フア移动到カミーユ的左边。

◆7话: 首先集人使用精神“重击”, 用ミサイル攻击ドウガ。之后, 用ジュンコのビームバズーカ攻击レンダ。然后シエルクツ攻击レンダ, オリファ使用加速后攻击ドウガ。

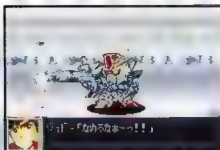
◆8话: 铁也使用精神“加速”, 移动到ボスの左侧使用プレストバーン。然后ボス对グレートマシンガ-进行补给。甲儿降到地上移动到状态也的左下方, 使用Wマシンガ-パンチ攻击。

◆9话: 全机体都变形为MA形态, 都使用加速。カミーユ移动到敌机中间, アムロ和ジュンコ移动到敌机下方, 剩下的2架机体移动到敌机的旁边, 呈包围状态。可以使用ド根性、ひらめき和不屈等精神。

◆10话: プライド用大型メガ粒子炮攻击最左边的最上方的敌机。然后, ロゼー使用热兵器, 地图兵器(ミサイルバスター)对左边使用。最后, トロフ使用热兵器后, 用マイクロミサイル点到左边第2机, 上面的第2机。

◆11话: ドッカー使用气合, 变形为VF-17DナイトメアB。バサラ移到ガムリン(右边)的下方2格的地方后, 使用HOLY LONELY LIGHT, ガムリン使用加速, 移动到ドッカー的上方, 使用小口径レーザー带援护攻击攻击敌机。ドッカー移动到敌机旁边, 使用一齐射击。

◆12话: ジュンコ使用2连マルチランチャー攻击, オリファ使用加速移动到离敌机2格的位置上使用ビームライフル攻击。きやが移到ジュンの下方, 使用带援护攻击のスクレットビーム。



技能道具

オルタネイドデュエル	カナドール、ストレーガ
Wマシンガ-ブレード	マシンガ-2、グレートマシンガ-、グレンジァイザ-任意両機
Wマシンガ-パンチ	マシンガ-2、グレートマシンガ-、グレンジァイザ-任意両機
トリプルマシンガ-ブレード	マシンガ-2、グレートマシンガ-、グレンジァイザ-
トリプルマシンガ-パンチ	マシンガ-2、グレートマシンガ-、グレンジァイザ-
Wバ-ニングファイヤー	グレートマシンガ-、グレンジァイザ-
Wライトニングバスター	マシンガ-2、グレートマシンガ-、グレンジァイザ-
マシンカ-トルネード	グレンジァイザ-
デュアルミサイル	ダイアナA、ビュ-ナスA
αβアタック	マシンガ-2、グレートマシンガ-、グレンジァイザ-
ファイナルケツター-ビーム	真ケツター-1、真トラゴン
ファイナルゲソットマホ-ク	VF-19Fエクスカリバ F(ガムリン機)、VF-19Fエクスカリバ F(金虎機)、VF-19Fエクスカリバ F(トッカー機)
ロフォースフオー-メシジョン	VF-22S・Sホ-ケル2B(マックス機)、VF-22S・Sホ-ケル2B(ミリア機)
Wピンポイントバリアパンチ	VF-22S・Sホ-ケル2F(マックス機)、VF-22S・Sホ-ケル2F(ミリア機)
ダブルマイクロミサイル	VF-22S・Sホ-ケル2G(マックス機)、VF-22S・Sホ-ケル2G(ミリア機)
ダブルガンボット	VF-22S・Sホ-ケル2G(マックス機)、VF-22S・Sホ-ケル2G(ミリア機)
ダブルオーバーハングキャノン	Vガンダム、Vダッシュガンダム、Vダッシュガンダム・ヘキサ任意両機
Wフィン・ファンネル	Vガンダム、重産型Vガンダム、H-1Vガンダム任意両機
ダブルファンネル	ヤクト・ド-カ(クエス機)、ヤクト・ド-ガ(ギュネイ機)
ボロツトホ-ムラン	ボスボロツト、ロボツトJr
PLANET DANCE(地图兵器)	VF-19改Fバルキリー SB(バサラ)、VF-11MAXI改SB(ミレーヌ)、VF-17T改ナイトメアSB(レイ)
突击ラブハート(地图兵器)	VF-19改Fバルキリー SB(バサラ)、VF-11MAXI改SB(ミレーヌ)、VF-17T改ナイトメアSB(レイ)
HOLY LONELY LIGHT(地图兵器)	VF-19改Fバルキリー SB(バサラ)、VF-11MAXI改SB(ミレーヌ)、VF-17T改ナイトメアSB(レイ)
MY FRIENDS(地图兵器)	VF-19改Fバルキリー SB(バサラ)、VF-11MAXI改SB(ミレーヌ)、VF-17T改ナイトメアSB(レイ)

◆ 13话: マーベット都合回都使用“不屈”, 首先向上1格, 左边3格的水中移动, 下一回合向左上移动2格, 第三回合正好到达目的地。

◆ 14话: ブライト用连装ミサイルランチャー攻击其下方的敌机。アムロ分离后使用精神“加速”移到最下方使用ビームライフル攻击。

◆ 15话: 金座使用热血与ひらめき后使用マイクログミサイル攻击。バサラ加气合与热血后, 用POWER TO THE DREAM攻击。

◆ 16话: 开始时, 移动到右5格, 下1格的位置上, 下一回合到达。

◆ 17话: クエス使用“突击”后, 用メガ粒子炮攻击上面的リグ・シヤッコ。ブライト使用プロベラントタンク加给ダブネイ, 再使用精神“不屈”后移动到上面使用对空レーザー炮攻击。リグ・シヤッコ。ダブネイ使用メガ粒子炮攻击。

◆ 18话: デルタニア先分离。弹丸用ガンバークター攻击。ベラリオ使用クロス。剣人再合体回去后, 移动到敌旁边使用トランセイバー攻击。

◆ 19话: ボス移动到最左边的行动位置, 回合終了。敌行动回合时, 全部防御。

◆ 20话: 五飞使用热血和气合使用ツインビームトラッド攻击最右边的敌人。デュオ使用热血后, 移动3格合并在一起敌机的右边或者中间(也就是选择2机合并)使用ツインビームサイズ连续攻击。ヒイロ移动到地上, 移动到カルの右边, 加上援护攻击使用マシンキヤノン攻击カルの下方的敌机。カル加热血后用ヒートシールド攻击最近的敌机。トロワ加热血后使用2连装ビームゴトリングガン攻击最后一个。

◆ 21话: カミーユ使用热血用ハイパーメガランチャー攻击最左边的敌机。シヤア使用击后使用メガ粒子炮攻击最左边的2个敌机。アムロ使用加速移动到目的地。

◆ 22话: ゼクス使用ひらめき, 变形后, 移动到正下方的敌机的右上方, 使用エナジードレイン攻击左下方的敌机。ノイン使用精神给ゼクス再与德麟。ゼクス使用ひらめき, 移到右下方敌机的下方4格处或者只移到其下方也可。ノイ变形后, 移动到最左边的敌机右侧的位置, 再使用スパイダーネット攻击最下方的敌机。回合終了后, 全使用防御即可。

◆ 23话: マリア使用“加速”移到ゲレンダイザ旁合体。再次使用マリア的加速, 移动到基地的左侧。ひかる移动到基地的右侧。回合終了后, 全防御即可。

◆ 24话: トロワ使用マイクログミサイル, 以ヒイロ为中心点发射。デュオ进行自爆。ヒイロ移动到敌旁边, ノイン给ヒイロ再动。ヒイロ使用自爆解决。

◆ 25话: アムロ先使用加速、魂、觉醒搭截到浅滩上。ブライト使用加速向下移动。ノイン当使用炮台ブライト。ブライト再使用加速和マミ 用大型メガ粒子炮攻击。アムロ从战线

中发射, 用ビームライフル攻击。

◆ 26话: 龙马使用ひらめき、加速、气合, 移到右侧敌机的上方使用ゲッタービーム攻击。省吾使用加速直下移动, 用レーザーオブガン攻击右侧的敌机。マーベット使用不屈和铁壁, 在省吾的左侧待机, 救援防护。ウツ使用ひらめき后在マーベット左上一格处待机, 回合終了。下一回合, 省吾使用加速与クロノクル戦艦。

◆ 27话: ケンジ使用加速、ひらめき、热血, 移动到下方的敌机的右下—格处, 使用コスモレーザー攻击。回合終了。敌攻击时防御即可。ケ



ンジ再使用加速、ひらめき移动到上方的敌机的下方3格的位置上。回合終了。下一回合时, ケンジ再使用加速移动到目标地点。

◆ 28话: ヒルダ先使用2次激励, カトル使用ミサイル再援护攻击的取マザーバーン。ヒイロ也是用援护攻击的ツインバスターライフル攻击マザーバーン。デュオ使用再援护攻击的バスターシールド攻击マザーバーン。ヒルダ使用援护攻击对マザーバーン攻击。トロワ使用热血后, 用フルオープンアタック攻击マザーバーン。

◆ 29话: カミーユ使用热血和ひらめき, 变形后, 用ハイパーメガランチャー再援护攻击攻击左第二列中间的敌机。省吾使用翼, 移动到水中的2机旁, 使用格斗连续攻击。在ウツ使用热血后, 移动到3机在一起的敌机下方, 用ビームサベル攻击。アムロ使用热血后, 用メガビームキヤノン攻击カミーユ左侧的敌机。

◆ 30话: 龙马使用觉醒后, 变形为ゲッター-3, 并庆再使用热血。移动到下方的敌机的上方3格的位置, 用ゲッターアーム攻击。龙马再使用觉醒、并庆使用热血, 变形为ゲッター-1, 降到地上。移动到上方的敌机左侧3格处, 使用スパイラルゲッタービーム。使用道具中的非常规。龙马使用觉醒, 并庆使用热血, 单人使用加速。变形为ゲッター-2, 移到敌机的右侧, 用ドルアーアーム攻击。并庆再使用热血, 单人使用加速。变形为ゲッター-1, 与敌机相接, 用ゲッターアーム攻击。

◆ 31话: 首先, 让ガムリン机加援攻击中间的, 然后移动到殖民星的右中上处。然后, 让ゴウ加热血、加速, 移动到殖民星右上方, 击坠其上方的敌机。再让カミーユ变形, 加热血、突击, 移动到殖民星的右上一格, 击坠其右边的。再让ウツ加热血和加速, 移动到下面两机的中下方, 攻击。最后让ゴウ机变形, 加热血后, 攻击同一个敌人击坠。

◆ 32话: トレーズ使用热血后, 用ドバーガン攻击斜排着的左边第一个敌机, 攻击后, 移动到

左侧殖民星的右上方。ゼクス使用狙击。用ヒートショット攻击最右侧的敌机, 然后移动到トレーズの左边。シヤア移动到ゼクス打过的敌机下方, 用ビーム・ショット・ライフル或ビームトマホークサベル攻击。

◆ 33话: 剣人先使用气合2次, 然后分离。ベラリオ使用ひらめき, 移动到右边的旁边使用クロス攻击ガスコン。弹丸再使用击后, 攻击上方的敌机。剣人再合体, 使用ひらめき、不屈和铁壁, 移动到下方2机一起的左侧, 使用トランセイバー攻击。回合終了。第一个敌机用火炎十字斩り, 第二个用トランセイバー, 第三个用火炎十字斩り。剣人分离。ベラリオ加上ひらめき, 移动弹丸的旁边使用クロス攻击ガスコン, 弹丸对连装ロボ用ガンバークター攻击。剣人用ロッドアタック攻击ガスコン, 或合体用火炎十字斩り。

◆ 34话: ボス使用能力5次(其中用献身一次), ときか必死, 加热血和铁壁, 剩下的SP献身用。甲儿用热血、不屈和气合x4, 飞行的机体全部降到地上。首先ジュン移动到甲儿的上方攻击, ときか给甲儿给后移动到ボス处攻击, ボス然后自爆, 甲儿用铁壁的援护攻击, 完成。

◆ 35话: ミリア用铁壁+热血变形为VF-22S-SボグドルII移动到バサラ旁边一齐射。バサラ用热血。突击移动到加热血的ミレーヌ再移动攻击, ミレーヌ加铁壁移动到マックス的下方攻击。マックス使用觉醒+热血变形为VF-22S-SボグドルII。攻击。然后再用热血, 攻击。并且自己还死不了。

◆ 36话: 首先, 并庆气合x3, 龙马气合+热血(ひかる献身x3), 剣人气合x2 热血(ひかる+ノイン献身)ベラリオ给ひかる德麟x2。アムロ热血+加速。マリア加速+热血+内と, ひかる攻击ゲッター-旁边的敌机, ゲッター移动到那个敌机的右边攻击, デルタニア分离, ノイン给ゲッター使用再动。ゲッター热血+加速移动到弹丸的上方攻击, ベラリオ移动到左上一格用合体攻击, 再让アムロ补一枪。マリア移动到弹丸的下方攻击弹丸左侧的敌机, 弹丸攻击两机并排的右边, 然后合体, 剣人用连续攻击击倒其中一个, ノイン变形后移动, 击倒剩下的。

◆ 37话: バサラ先加一个气合, 然后使用地图兵器般的突击ラバード・S。给布萊德等5人, 5人中全部加热血(除捷多)。先卡捷, 攻击捷多后移动到布萊德下方, 再援护攻击的取グルグル。然后是阿玛罗与夏亚的攻击对象成对角线, 用ファンネル(ファンファンネル)攻击。捷多移动到卡捷的下方, 用ミサイル・ランチャー-8攻击バキユム。这时, 再用ミレーヌ给捷多再动, 并且用突击ラバード・S给捷多。布萊德再用バキユム・メガ粒子炮轰下去。捷多热血, 用ハイ・メガ・ガン(地图兵器)轰下去。再让レイ用再动给捷多, 捷多再热血, 再用地图兵器。全火。





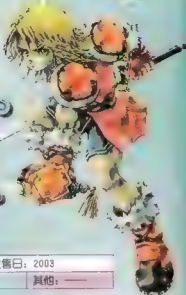
新約 聖劍伝説

新約・圣剑传说

GUA

厂商: Square Enix 发售日: 2003

类型: A・RPG 价格: 未定 其他: ——



在夏吉以前, 有个女神存在于世界上。

她爱抚着所有的生灵。

为了守护这个世界, 她化作了一棵マナ(玛娜)之树。

于是, 神战便开始了。

随着时间的流逝, 世人也渐渐遗忘了女神的存在。

而一个人却踏进了玛娜之树沉睡的圣域。

他利用玛娜之力延长了先进文明。

谁知, 这却拉开了黑暗时代的序幕。

慢慢地, 他完全控制了这个世界,

世人只能跪倒在他面前, 俯首称臣。

他, 这个野心勃勃的阴谋家就是ウァンドール(瓦达尔)。

正直世人的心都被黑暗和恐惧所吞噬的时候,

几个年轻人却仍然心存希望, 和瓦达尔殊死对抗。

虽然战斗异常地惨烈, 但他们宁死不屈, 决不言败。

心中坚定的信念, 让手中紧握着的圣剑迸发出强大的希望之光。

最终, 在这强大的希望之光面前, 黑暗势力被消灭了。

同时, 在他们的帮助下, 拥有玛娜之力的人都被送回了原先的地方。

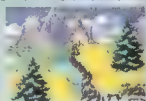
然而事过境迁,

玛娜之力又再次被世人遗忘了……

兵们认为, 主角的父亲是古兰斯的国务大臣, 而且又是古兰斯的挚友, 因异动恐怕不受。而领头的“シャドウナイト(暗影骑士)”却说, 主角的父母私藏邪教徒, 并且很强硬地要堅持自己的做法。主角听到后, 急忙绕道通知自己的父母去了。

主角的父亲エルマン(艾鲁门)正好在和朋友ボガード(柏卡德)谈话, 当主角告知他们外面的情况时, 暗影骑士也夺门而入了。原来暗影骑士就是古兰斯国王的儿子, ストラウド(斯特拉伍德)王子。很奇怪, 他似乎不太愿意别人叫他斯特拉伍德王子。他不仅认为玛娜一族是邪教, 还放火烧了玛娜族的村子。柏卡德对此非常气愤, 责备他说:

“玛娜一族怎么会是邪教呢? 一派胡言。”可是, 暗影骑士根本听不进去, 固执地说: “以前瓦达尔利用玛娜之力陷害苍生的教训还历历在目, 难道你们都忘了吗?” 一气之下拔出了佩剑欲向柏卡德。主角的父亲看到立即上前劝阻, 可惜无效。柏卡德用剑一挡, 说: “我看古兰斯根本不会教育孩子。教



出个这样狼心狗肺的东西。就让我来教训教训你吧。”“教训? 谁教训? 谁不知道呢?” 暗影骑士讥笑道。柏卡德看形势危急, 就叫主角父子快走。主角父子刚要和主角的母亲一起逃走之时, 追兵来袭。无奈, 父亲艾鲁门只有叫主角的母亲带着主角和另外的一个孩子先从密道走, 自己则以带路之名引开追兵, 拖延时间。主角和母亲来到另一间房, 那里躺着一个女孩子, 她就是暗影骑士所要找到的所谓邪教徒。正当三人要逃离之际, 追兵破门而入, 主角母亲奋不顾身阻挡, 主角和女孩逃走了。可惜的是, 主角在途中摔了一跤, 不幸被追兵抓住。女孩则幸免于难。

一阵黑暗过后, 随之而来的是一声惨叫。“啊……不要, 不要, 我不要做这个梦。”看样子, 主角已经长大了。一旁的ウィー(威

[注: 截用的是原画人公, 女画人公的攻略分开编写]



序幕

“又是这个梦, 请不要让我再做同样的梦吧——”(男主角叫道)

这个世界最初什么都没有。

后来, 女神出现了。她左手捧着照亮黑暗的希望之光, 右手握着斩断邪魔的圣剑。

女神为了创造生灵, 召唤出了精灵来帮忙。

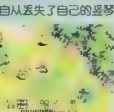
最后, 女神为了和平, 提出了圣剑。

顿时, 圣剑被封起来。

女神为了守护这个世界, 牺牲天神的躯体做了 一棵玛娜之树。

现在, 这个地方被視為圣域, 有一股不可思议的力量在保护着那里。

格蘭ス(古兰斯)国王正用魔法给主角讲玛娜女神的故事。主角虽然想亲眼见识一下真正的玛娜之树, 但他似乎更喜欢听关于“ジェマ(杰玛)三骑士”大战“瓦达尔”的故事。不过, 身为三骑士之一的古兰斯不太愿意讲述自己的事情。可是, 主角还是坚持要他讲述大战的细节, 因为外面的吟游诗人所传唱的故事不解之谜还有很多。说完, 便兴冲冲地回家拿坚果去了。途中, 碰到一男子, 得知古兰斯自从失去了自己的圣剑后, 就再没吟过诗歌。回到家门口, 主角发现一群士兵已经包围了自己的家。士





因为主角一声惊呼而惊醒，开玩笑：“我好不容易做了个浪漫的美梦，都吓醒了。”“你到底做了什么梦？让我给你占卜一下吧！”可惜，威利的占卜术并不是很高明。还是主角说出了心事，他因为没能实现母亲的嘱托保护好那个走失的女孩而自责。威利安慰道：“当时你只是个孩子，能这样已经不错了。无需耿耿于怀的。”还拿出珍藏的面包和主角一起分享、鼓励道：“我们要好好活下去，这样才能见到她。她应该活着，不一定活着。所以我也要活下去。”（看样子，他们应该在监狱一类的地方。）说着说着，威利提到上次一个士兵告诉他在竞技场的一个房间里有条通道可以逃脱。主角疑惑：“就那个给你丢包的士兵？给你面包你就相信他啊！”

威利解释：“并非这样。我相信他是因他的歌。他的歌中带着悲伤。”“带着悲伤？难道他是格兰斯（古兰斯）？”主角再问到：“对，一定是他，他救过成士兵的样子来救我们了。一定是。我相信这是真的，我对女神祈祷过去。”“女神啊？”主角好奇的问女神像走去。[教学：女神像分青铜和银色的只可以记录。而金色的既可记录，又可回复所有+P、EP]记录完后，再和上次的效果对话就可开始逃亡行动了。

在竞技场角斗的前夕，主角终于发表了一席听似慷慨激昂的话。他说：“我亲爱的子民们，你们辛苦了。目前，王国周围正幸福着一些玛娜一族的人。但请大家不用担心。”说到这里，底下有人插话：“什么，玛娜一族的人。就是那些想独占玛娜之力，与玛娜帝达尔一样的人吗？”看来，这几只鸟民们在暗影骑士的影响下，也对玛娜一族的人产生了偏见。暗影骑士接着说到：“我们正大步迈向胜利的终点。我们要用自己的力量获得胜利。难道单靠信奉玛娜女神，靠玛娜之力就能胜利吗？难道那些自己不努力，不流汗，只想独占玛娜之力的家伙会胜利吗？我们需要的并不是玛娜之力，曾经玛娜帝达尔就因为使用它而不得善终，我们不希望蹈覆辙，我们必须拥有坚定的信念和强大的实力。”说到这里，赢得了下面一阵欢呼：“好样的，我们崇拜你陛下。”一阵暴风雨般的掌声后，暗影骑士又说：“帝国的最强战士，杰玛三骑士的传说已是过眼云烟，昨日黄花了。”“我们不能把希望寄托于不切实际的传说上。我们要用自己的双手开辟新的时代。我们必胜，让我们自己把黎明时代取得最终的胜利。”底下再次响起雷鸣般的掌声，民众高呼：“暗影骑士陛下，万岁古兰斯公国万岁！”到这里，暗影骑士的讲话听起来很有道理，而且也博得了民众的爱戴。然而，这只是乱世开始的征兆而已。

画面转回主角。这次的魔物角斗轮到主角和威利两人，这也是他们逃脱这里的唯一机会。那个被认为是古兰斯的士兵在他们上场时间问了一句：“去吗？”

“当然！”威利回答。于是，二人便走向了角斗场。所谓的魔物角斗和古罗马的猛兽角斗差不多，只不过把狮子换成了魔物。这是第一次战斗。BOSS弱得出奇，大家可以借此机会顺顺手，适应一下战斗系统。角斗胜利后，威利让主角表情自然一点，迎合一下看台观众，以免太紧张被人看出破绽就逃不掉了。欢呼完后，进门就溜。正当两人以为自己已经脱离魔掌，正计划着要去“トゥブル（特浦尔）村”打听那个走失女孩的消息时，暗影骑士带着几个士兵出现了。大事不好，威利马上说到：“我们只是出来透透气，现在已经休息够了。马上就回去。”暗影骑士却说：“不论从刚才的角斗，还是你们制定逃跑计划的头脑来看，让你们做奴隶实在是太材小用了。怎么样，成为公国的士兵吧！加入我们的行列一起扫除玛娜一族。”主角和威利听后都保持了沉默。“这应该不是一个坏建议吧。”暗影骑士继续絮叨道。在杀害自己至亲的仇人面前，主角已经不能忍受心中的那份刻骨的仇恨，看向暗影骑士痛斥道：“我死也不会加入你们的。你杀害我父母，我绝对不会原谅你的。”“杀害？不是吧。我只是依法办事而已。如果我违反了自己制定的法律，遭人非议，那就麻烦了。”暗影骑士语解气。威利看情况不妙出来打圆场叫主角冷静些。主角当然不说：“你要做士兵你去做，我不干。”



这时，暗影骑士已经失去了耐心，恶狠狠地对主角说：“不知趣的家伙，无法无天了。既然你无视法律，那就死路一条。”主角心中的仇恨促使他拔出自己的剑猛地朝暗影骑士砍去，可惜被暗影骑士轻松地一挡弹开。随后，暗影骑士便一剑将主角击落桥下，坠入流急的瀑布中。威利一边断桥下喊着主角的名字一边仰天祈祷：“女神啊，请保佑他吧。”

命运的邂逅

圣剑的老面孔商人“キータ（尼基特）”率先登场了。他正在钓鱼，不过等待了很久似乎还没有任何收获。突然一条大鱼上钩了，尼基特满心欢喜，用尽力气把大鱼钓了上来，谁知，从水中钓出来的并非是一条可口的大鱼，而是刚才被暗影骑士打落瀑布的主角（这下可好，鱼没钓到，又多个吃饭的）。尼基特觉得如果见死不救的话，会遭天谴，以后自己的生意就不会顺利了。于是，踮了主角两脚，奇迹出现了，主角竟然真的苏醒了。

（难道路人也可以救人？）尼基特这时露出了商人吝啬，贪婪的本性，对主角说：“我可是你的救命恩人哪。”主角当然先要感谢他，然后问：“这是那里？特浦尔村在哪里？”尼基特摇摇头回答：“我自己也是刚到此地不久，不太清楚，你去问问住在这里的人吧。”然后又对主角邀功道：“这个人情我记着，以后再让你还吧。”随后便独自离开了。

住下走，突然听到有人喊救命。主角飞快地赶了过去，救出了被怪物困住的女孩子。交谈之下，得知她和主角要找的那个失败的女孩同名，而且她好像很怕古兰斯公国的人。终于在主角的一再要求下，她同意主角护送她回到村子。巧的是，她所在的村子就是特浦尔村，在森林的北方方向。不过别以为女孩不小心把一本重要的魔法书落在草丛里了，希望主角帮她找找。选“はい”答应她。[以后用剑可以除草发现道具。]找到书后，就可以往东北方向走，去特浦尔村了。

●トゥブル（特浦尔）村：

出现怪物——

白天：ラビ（兽）

黄昏：ラビ（兽）

夜晚：ラビ（兽）

一路上，怪物都比较弱，而且在晚上怪物不会主动攻击。有一个指示牌的场景中，往左上走会来到有一个大炮的地方。在左边的岩石上有朵蓝色小花，上面有东西闪闪发光，调查一下就可以得到“木の樫石”。现在好像没什么用，不过介绍这是精卫有木之精灵的石头。然后再回到指示牌那里，往左上走，就可以到达宁静的小村庄特浦尔村了，这是个信奉玛娜之力的村庄。也就是，暗影骑士竭力要扫除的异教徒所在的地方。

●トゥブル（特浦尔）村：

道具屋出售商品：

道具名称	数量	售价
まんなドロップ	回復30格+P	10
グレイズ草	治疗毒及能力值变化	15
星くすのハーブ	回復“状态变化”	20
天使の圣杯	回复同伴的死亡状态	50

装备店

装备品名称	效果	售价
ボロボロのハンク	DEF+5	100
ジュエリング	INT+5	100
うつせみのピアス	ACT+5	100
水龍のゆびわ	MND+5	100
毒蛇のピアス	POW+5	100

一进村子，先和石边房子的老特爷对话后，得知他非常不理解为什么古兰斯要把信奉女神的人说成邪教徒，而且对来自古兰斯公国的主角不理不睬。再出门，被一小男孩拦下，主角无章遭受他的一顿辱骂。男孩还对主角拳打脚踢，嘴里说着：“我要杀你们。”由此可见，村民对古兰斯公国的憎恶之情可谓刻骨铭心啊。这时，屋子里的老爷爷出来了，见主角既不还口，也不还手，看上去并不是逞凶恶的古兰斯公国士兵。于

鬼只吸女人的血，对男人不感兴趣。你还是快点离开这里吧。”说完，大摇大摆地走进了公馆。这之后，女主角神色慌张地跑到了公共。气喘吁吁地说到：“我看见了幽灵了，真的是一个男人的幽灵。”主角则不太相信，认为这是女主角的错觉，不管怎么样先进到馆内摸清底细吧。

到馆内，管家说主人正在睡觉，不宜打扰。两人听后回应说：“既然如此，我们也不打扰了，等明天再说吧。”管家这时才上前提醒道：“两位应该知道，我们公馆的门只有晚上开一小段时间才开的，所以……”看来要见到这个公馆的主人，只能在这么个晚上住宿，而女主角则认为这里这么恐怖，诡异，还是不要住宿了，改天再来说。还认为男主角故意下意识地粘，怕她说不跟，反正一直在发牢骚。主角解释说：“让你上当我有什么好处，我又不过想早点到这维恩尔，难道你不想吗？”这下女主角也无法可说，我想她可能是太害怕而紧张的吧，毕竟刚才就到了她所说的幽灵了。

过了一会儿，管家走过来说房间准备好了，两人便进了房间。闲聊几句后，主角出门来到右边的房间。闲到公馆主人的好友伊萨贝拉口中探出情报。交谈后得知，伊萨贝拉和公馆的主人交往很深，可以说到了恋人的地步，而且伊萨贝拉对主角他们承诺到：“我可以帮你们去说，让这家人解除对你们的封印。”还告诉主角，ばつくんの巢（半鱼人巢穴）深处有个水精灵之洞，如果想要得到水精灵的话，不妨去那里看看。通过伊萨贝拉后，回到自己房间。主角感叹，这么多年都没睡过软绵绵的床了，今天终于可以享受一下了。虽然女主角心中还是有点害怕，不过有男主角陪她，心里多少有点踏实了。深夜，主角又做了同样的梦。梦到了那场悲剧，再次惊醒。在身旁一看，突然发现女主角不见了，主角马上冲出房间，跑下楼梯时正好看见管家从一间房里走出来，嘴里还嘀咕着：“那个女孩看上去不怎么样，不知道伯爵会不会中……”主角心想：“不好，他说的难道不是……糟糕，这家人就是吸血鬼，我要快去救她。”再离开伊萨贝拉房间的时，发现她也不见了。桌子上放着一本厚厚的日记，上面写的是20几年前骑士等人的事情。可是伊萨贝拉看上去才20出头，怎么能写出20年前的事情呢？这公馆里确实是迷雾重重啊。不管怎么样，先救女主角要紧，赶快走去找管家刚才进入的那道门吧。

●ピンクの館（本館特公館）：

一层・地下一层・一层・地下一层：

士魂殿一层

バットム（鸟，攻击可混乱）/クリンスライム（不定形，攻击可降低防御力，用弓/箭攻击有效）/スカルビスト（不死）/ゾンビ（不死，全武器攻击无效，魔法攻击有效）

右边最上方的房间中有个怪物无法攻击他。要等到在地下一阶拿到火精灵用火魔法烧它才行。先到地下一阶，走到最后的房间，用弓箭攻击灰色的怪物，可以得到火精灵“サラマンター（沙拉曼特）”，并学会特技“打座”，先按住L键再按A键不放，就可回复MP。回到一阶烧死那个怪物的僵尸，继续前进。途中僵尸众多，但可以无视，不用管他们。最后来到一间房间，看到刚才的神秘男子正在开棺材，棺材里都是女孩。男子告诉主角这个公馆的主人是只吸血鬼，目前好像正在找恋人，所以才抓这么多女孩子过来的。还说马上地獄门大会让你们有来无回的。说完，管家出现了，看到主角贸然进入禁地，露出了凶残的本性，对着主角叫喊道：“既然你们发现了这里，就不能让你们活着出去。”于是，变成一个怪物冲过来，原来管家就是刚才神秘男子所说的地獄门犬。可是地獄门犬的实力就不敢轻视了，没几下功夫，他就一命呜呼了。扫清怨犬继续往前走，来到一个餐厅，在右边的门上去，记录完后，进入面前的大门。

一进去，就发现了女主角和伊萨贝拉，还有リィ（菓）伯爵。伯爵好像在用伊萨贝拉做着某种仪式。原来那些女孩都是玛娜一族后裔的，被伯爵施了魔法处于长眠的状态。伯爵为她的罪行竟然想出了个冠冕堂皇的理由，他说是为了遵守和一个朋友的约定，保护这些女孩子不被暗影骑士迫害。只要她们在这里长眠，就不会有危险了。“一派胡言，你有没有考虑她们的感受呢？”女主角气愤的责问。“不管怎么样，你们就别想破坏我的计划。”说完，伯爵变成一个大蝙蝠杀了过来。其实他没有什么难度，用弓箭基本上可以搞定他。打败他后，出人意料的事情发生了，古兰斯国王的灵魂出现了，原来是他让伯爵保护玛娜一族后裔的。古兰斯让女主角记住，不管发生什么事情都要活下去，一定要活下去，还让男主角一定要保护好她。而伯爵则提醒说：“让他们快速逃离这里吧！刚才几个古兰斯士兵已经发现这里了，马上这里就不安全了。要解开玛娜的封印，就要有水精灵的力量。去吧，先去得到水精灵，再穿过洞窟。”古兰斯国王也让他们快点动身，并让主角别太牵挂他了，也别问为什么他会变成幽灵的样子。于是，主角两人便匆匆上路了。看来两人以后的路将会更艰难，但古兰斯国王相信他们能走好，而且一定要让他们自己走下去。

在经历了又一次逃亡后，两位主角曾经冰封的记忆被唤醒了，纷纷回忆起小时候悲惨的一幕。同时，两人都解开了自己由来已久的“心结”，男主角终于找到了失散的女主角，不用再自责了；而女主角也不需要再愧疚，因为男

角并没有因为她而发生不测。豁然开朗的两人有如得到了新的生命，斗志愈发高涨了。两人一起对着苍天高喊：“下一个目的地：——维恩尔，走吧！”

新的旅程

逃出本凯特公馆后，就可以去栗巴爵所说的藏有水精灵的地方“沼の洞窟（泥沼洞窟）”了。去洞窟前要经过下方的“ばつくんの巢（半鱼人巢穴）”。

●ばつくんの巢の道（通往半鱼人巢穴的小道）→ばつくんの巢（半鱼人巢穴）：

出现怪物——

白天：ビービー（昆虫，带毒）/ニードルバード（鸟）/ゴロン（亚人）/ばつくんオタマ（爬虫，攻击可变小）

黄昏：ビービー（昆虫，带毒）/ニードルバード（鸟）/デスブラワー（植物）/ばつくんオタマ（爬虫，攻击可混乱）/ばつくんオタマ（爬虫，攻击可混乱）

夜晚：バットム（鸟，攻击可混乱）/ばつくんオタマ（爬虫，攻击可变小）/デスブラワー（植物）/ニードルバード（鸟，攻击可混乱）/クリーンスライム（不定形，攻击可降低防御力，用弓箭攻击有效）

夜晚，商人随即出现可能。

走到半鱼人巢穴的深处，就可达到“沼の洞窟（泥沼洞窟）”。进到洞后，让男主角装备弓箭，再用火精灵攻击魔法消除挡住路的魔石，继续前进。

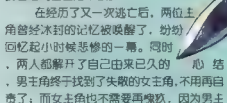
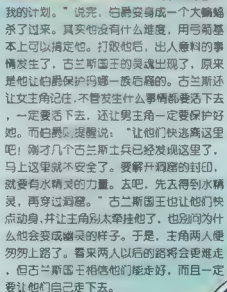
●沼の洞窟（泥沼洞窟）：

出现怪物——

デスブラワー（植物）/ばつくんオタマ（爬虫，攻击可变小）/ばつくんオタマ（爬虫）/ランドリーチ（水生生物，吸血攻击）/タックソルジャー（亚人）

往里走到一个地方，主角一不留神，滑了下去。在这里打败三个戴头盔的鸭子的后，可以得到武器“フレイム（链球）”。

这样以后就可以用链球攻击对面的铁柱子了。然后回到刚才的地方，用链球跳到对面，进入前面的门中。走进一点，就可以



记录。再进门,得到“月之镜(月之鏡)”。然后就是BOSS战。注意回避它的“口吐毒气”,不仅能造成连续伤害,而且能让我方队员中毒。用弓箭加以属性辅助魔法及攻击魔法可以很有效地对付它。胜利后得到水精灵“ウツァイネー(温蒂乃)”,但是由于这里的水质已经被严重污染,所以水精灵无法发挥力量。既然如此,让水精灵去清澈的水中就可以了吧。先出洞窟,一直往右走,就可以看到一片蔚蓝的海水。果然,水精灵在此恢复了活力,正式加入我方。以后就可以使用水系魔法了。既然得到了水精灵,接下来就应该去那个通向维恩纳的洞窟了。

●ウエンディルへの洞窟(通往威恩纳尔的洞窟):

出现敌人——
ランドリーチ(水生生物)「カルフィッシュ(水生生物)」

进去后,先用水精灵破坏掉挡路的魔石,继续前进。就可来到“ウエンディル海岸(威恩纳尔海岸)。”

ウエンディル海岸(威恩纳尔海岸):

出现怪物——

白天:ニードルバード(鸟)/タックソルジャー(亚人)/デスクラブ(水生生物,回旋攻击可能)

黄昏:タックソルジャー(亚人)/デスクラブ(水生生物,回旋攻击可能)

夜晚:ランドリーチ(水生生物,吸血攻击)/デスクラブ(水生生物,回旋攻击可能)

过了洞窟,终于到了ウエンディル(威恩纳尔)。男女主角两人感叹,这一路真是走的艰辛。不过值得庆幸的是终于平安无事地达到ウエンディル(威恩纳尔)了。先去问问大贤者シーバ(西巴)关于宝剑的事情,然后再和女主角的叔叔汇合吧。还记得曾经在トップル(特浦尔)村答应要帮小男孩ライチ(赖奇)把东西带给他父亲マルコ(马鲁可)的吗?受人之托,当然要受人之事。别忘了完成这个分支部。

●ウエンディル(威恩纳尔)道具屋出售商品:

道具名/属性	购买	数量	售价
まじくドロップ	回復80格+P	10	
ばつくんチョコ	回復80格+P	40	
魔法のクッキー	回復80格+P	45	
ゴッドの草	治疗量及能力值变化	15	
星くずのハーブ	回復「状态变化」	20	
天使の宝珠	回复同样的死亡状态	50	

装备品

装备品名称	效果	售价
ビードリング	DEF+5	100
ジュエリルネック	INT+5	100
うづせみのピアス	ACT+5	100
水風のゆびわ	MIND+5	100
竜珠のピアス	POW+5	100

这间屋子里有个很隐蔽的宝箱。如图,而且从这家老奶奶口中可以得知,マルコ(马鲁可)在强化屋工作。



シス(古兰斯)国王:

天降之声啊他在歌唱!

冲破魔障的大门!是真挚的友情啊!

天降之声啊他在歌唱!

开向世人的心扉!是创世神的爱啊!

他,就是古兰斯!

拥有天降之声,缔造和平的使者。

不愧刀刻的杰玛骑士

大家对他的歌声评价很高。旁边的银发男子因为喜欢他的歌还问了他的名字。当知道雷斯特要去古兰斯城后,银发男子便对他说:“你歌唱得非常好,不过如果去古兰斯城的话,一定会被他们招入宫的。这样你的命就保住了。”可雷斯特说自己只是想唱歌,并没有其它的意思。银发男子解释到:“暗影骑士一直在批判古兰斯国王,你却唱首赞颂古兰斯国王的歌。这不是和暗影骑士对着干吗?”说完,银发男子便扬长而去。主角也走到雷斯特跟前,提醒他如果去古兰斯王国的话一定要非常小心啊。此后,走进左边的强化屋,和里面的矮人交谈可以了解到马鲁可已经不在这里工作了,现在在メノス(美诺斯)工作,看来这个分支就这么简单完成啦。强化屋顾名思义还可以强化武器和防具,但需要果实和野菜,而果实和野菜是把各种种子交给仙人掌小屋中的那棵树后过几天就能结出来。具体的强化数值和效果我将在后面详细地列出。

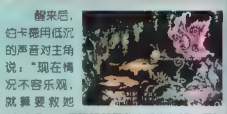
走进最上方的大圣堂,看到两人在交谈,其中一个女主角的叔叔,也就是一开始的和暗影骑士对峙的剑士柏卡德,他也是以前对抗汪达尔的杰玛骑士之一。而另一个长相怪异的老者就是传说中的大贤者西巴,他也是杰玛骑士之一。据西巴说女主角是守护女神的化身,到底他身上有什么秘密呢?或许以后就会揭晓吧。男主角觉得能一下见到两位传说中的大人物真是荣幸极了。而后,便直截了当地问西巴:“尊敬的大贤者西巴,请你告诉我关于宝剑的事情好吗?”

西巴反问:“你要用宝剑做什么?”打败暗影骑士。”男主角回答。西巴听后笑了笑,语重心长地劝解到:“宝剑可不是凡人之物,如果要得到它,那先得成为英雄。”英雄,就我?怎么可能?”男主角非常气愤,觉得西巴在逗他乐呢!于是,一气之下推开了女主角离开了大圣堂。

刚一出门,空中掠过一艘飞空艇。随之而来的是一片惊涛声:“古兰斯公国对我们开战了。”顿时,城市陷入一片混乱之中,市民各自落荒而逃。还没等男主角回过神来,战争的发起者,大仇人暗影骑士朝大圣堂缓缓走来,那个上次在本凯特公馆碰到过的红

发神秘男子也伴随他左右。从他们谈话中得知,红发男子名叫ジュリアス(朱利安斯)此次的目的是要把女主角带回去。阿人见面分外眼红。男主角又一次拿起剑朝暗影骑士砍去,可惜结果和上次一样,被暗影骑士狠狠打倒在地。暗影骑士问男主角:“我再邀请你做我的骑士,怎么样?”主角毫不犹豫地再次一口回绝。这次被朱利安斯用魔法打入大圣堂内,幸亏上次得到的月之镜保护了主角,不然性命肯定不保。女主角回过圣堂,暗影骑士一行人已经大摇大摆地走入了大圣堂。这时,月之镜的碎片映照出了朱利安斯头上的黑影,西巴见状惊愕,心想:“难道是在汪达尔。”卑鄙的暗影骑士得意地说到:“快!那个女孩交过来,不然停在上空的飞空艇的炮火可是无情的,到时候这里一片火海可别怪我。”不过,暗影骑士看来非常器重她,三次问她:“愿意成为我的部下吗?”“废话,答案就一个,不可能。”男主角第三次坚决的拒绝他。“不知好歹的东西。”暗影骑士用力把男主角踢到一边,趾高气扬地走出了大圣堂。众人只有眼睁睁地看着女主角被他们强行带走。男主角又一次没有保护好她,又一次陷入无尽的悔恨中。

千辛万苦



醒来后,柏卡德低沉的声音对主角说:“现在情况不容乐观,就算不要救她(女主角),也是国王殿里救人难上加难,因为敌人都在飞空艇上。”不过,话虽如此,柏卡德还是让男主角去找足智多谋的大贤者西巴看看有没有其它办法。出旅店,看到了银发男子和雷斯特站在外面。雷斯特说他要去旅行,去诗人聚集的城镇ジョド(加德),还让男主角保重身体。而银发男子也说出了自己的名字,原来他叫アピス(威皮斯)。他请主角帮忙放了他那些关在笼子里的鸟,因为现在已经用不着了。既然如此,那就进屋左边房间,帮他把所有的鸟放了吧。再出旅店,他们两就消失了。随后去大圣堂见大贤者西巴,柏卡德和男主角都非常担心女主角,问西巴是否可献一计,让他们有办法救她。シーバ则说到:“现在问题非常严重,如果我没猜错的话,以往的这些事件都是在汪达尔在幕后策划的。”

柏卡德一惊,大叫道:“什么?汪达尔,他……他……他不是20年前就被我们打死了吗?”西巴也不解地说:“是啊,可是刚日月之镜破碎的一瞬间,碎片折射出的光照出了

汪达尔的影子。“你是不是多虑了？”卡卡德提醒西巴。西巴嘴角微微一撇，卡卡德叹了一口气，说道：“这个我会调查。现在先要救那个孩子。去西面的沼泽，公害的飞船正停在那里呢。但是要去那里必须先经过‘カイアの洞窟（盖亚的洞窟）’，那可真是个磨炼意志的地方，要通过这里非常艰难，一定要坚持走到底啊。”说完，送还给男主角一个光精灵。然后，三人便兵分三路各自开始行动了。卡卡德负责和公国作战，男主角当然负责救女主角，大贤者西巴则去调查。被怀疑是汪达尔转身的红发男子朱利安斯，就这样，在承受了新的打击后，主角又重新站了起来，准备新一轮的战斗。被主角放飞的小鸟自由地在空中飞翔，仿佛在空中鸣唱。

孤独烦恼的人们：

完美分别的人们。

心中的咒语，心中的烦恼。

已然开始痛苦挣扎。

果然……

画面切到伊萨贝拉和暗影骑士的对话。伊萨贝拉为了某种原因竟然自愿为暗影骑士效力。这种奇怪的要求就连暗影骑士自己也感到突然。从伊萨贝拉的话中可以得知，他俩暗影骑士自己也感到突然的原因一共有两个，一个是因为暗影骑士很强大，二是因为魔界的高手纷纷来到人间一定有问题，她想利用暗影骑士来发现这个秘密。其实还有第三个原因，就是伊萨贝拉好像喜欢上暗影骑士了。事态的发展似乎变得越来越微妙了。

小鸟继续吟唱：

为了太阳之力，

世界上再次风云变幻，

八层天之周的命运……

就如大河的流水……

跌宕起伏！

好了，中段情节结束。现在要开始办正事了。首先完成几个分支。到沼泽，和左边的小孩对话，选两次第一项。她说忘了把切菜的小刀借给谁了，请你帮忙找一下。来到悬崖右边的房间，和里面的矮人对话就会发生剧情，然后再和他对话就能得到“ノナイフ（银色的小刀）”，再把小刀交给那个小孩，她为表示感谢送给主角一个猫熊果实。再到道具屋，和中间的老头对话，他会让你帮忙发送宣传新型小刀的传单，一共是15份。此道具在“大切なアイテム（重要道具）”栏中，想要知道发了多少，看一下就知道了。在三个时间段和所有的市民对话后发完就可得到道具。然后就可以通过マイコニドの森（蘑菇森林）去救女主角了。蘑菇森林中有个仙人掌花盆，别忘了和仙人掌君

对话，让他把大事记录下来。并且可以顺便和点果实和野菜。这里要说一下，这里主要有两条路，一条是通往“ドワワの洞窟（矮人洞窟）”，一条就是“カイアの洞窟（盖亚的洞窟）”，虽然应该去カイアの洞窟（盖亚的洞窟），但是去了也白搭，因为进不去。所以，还是先去矮人洞窟。

●マイコニドの森（蘑菇森林）→ドワワの洞窟（矮人洞窟）：

出现敌人——

白天：マイコニド（植物，攻击可睡眠）

黄昏：マイコニド（植物，攻击可睡眠）

夜晚：マイコニド（植物，攻击可睡眠）

这里是矮人的居住地，主角向头领打听进入盖亚的洞窟的方法。头领说要有关炼合金，而这只有在禁断废坑里才有。禁断废坑里相当危险，很有可能一去不回。主角为了救自己要保护的女孩当然会把生死置之脑后，于是决定向废坑。同时，矮人头领还拜托主角去那里找回自己的同伴，他自从去了废坑后就再没回来过。主角当然也答应了。现在就去吧！废坑在北面。走过几个场景就到了，途中要多用铁链跳到对面去。

●废坑への道（通往废坑的小道）：

出现敌人——

白天：マイコニド（植物，攻击可睡眠）

ホッパー（昆虫）

黄昏：マイコニド（植物，攻击可睡眠）

ホッパー（昆虫）

夜晚：マイコニド（植物，攻击可睡眠）

ブラッドアウル（鸟）

商人随机出现可能。有多个宝箱，别忘了。

●禁断废坑：

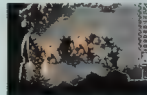
出现敌人——

モールベア（兽，连续攻击）ブラッドアウル（鸟）

ホッパー（昆虫）/インセクター（亚人）

随机商人出现可能。

一到洞口，主角感到有野兽的迹象。砍出个洞后，从里面跳出四个怪东西。他们其实是くま族的，专门挖东西生存的种族。你看，一出来，他们四个又开始挖了。他们的头领好像是个模样奇怪的矮人。挖了一会儿，



他们又回到了原处。那个糊涂的矮人或许是因为工作太辛苦，竟然把眼前活生生的主角误认为是幻觉。一番解释后，了解到这个叫“ワッツ（瓦兹）”的矮人也在寻找冶炼合金，目的是为了锻造出究极之剑。既然两人的目的相同，于是就结为了同伴，一起寻找合金。

一开始，如果跳下去后，进入左边山洞就是くま族的家，里面可以记录。出来后，就可以跳上门口的采矿车前进了，途中，用剑打击蓝色的控制闸，就可顺利前进了。车停下往下走，再往右边进门。再往右走，打败几个铁刀怪，就能得到新武器（とりがま（锁链刀）），以后除草更容易了。再走几个画面，就会看到一辆矿车了。跳上去，和原先一样打击控制闸就可顺利通过了。

矿车停下，上去就可以记录了。然后就是BOSS战，这个BOSS非常好欺负，算他的行进方向攻击它。在它钻入地下后不停地走就可以了。胜利后，两人回到矮人洞窟。大家为两人能平安回来感到高兴，但是，矮人却说要把武器卖给古兰斯公国。主角听后，当然反对，说他们这样是助纣为虐。可是，矮人们却说自己只是为了不停的打造武器然后卖出去，再不停的打造武器。这种生活方式没人可以干涉，至于外面的是是非非他们可没空管。“算了，看来是剑与铸剑”主角无奈地埋怨到。

反正花盆离这里近，不妨去试试铸剑。主角无奈地埋怨到。虽然这个决定遭到其他矮人的一致反对，但是他仍然坚持自己的想法。并且他也成为了主角的专业打造师，以后到仙人掌小屋后就能打造武器了。反正花盆离这里近，不妨去试试铸剑，应该可以打造出比现在好的防具和武器来的。好了，现在就可以去カイアの洞窟（盖亚的洞窟）了。通往废坑的小道左边就是通往盖亚的小道。

カイアへの道（通往盖亚的小道）：

出现敌人——

白天：ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）

ホッパー（昆虫）



ルベア (兽, 连续攻击)

黄昏: ホッパー (昆虫) / モールベア (兽, 连续攻击)

夜晓: ブラッドアウル (鸟) / モールベア (兽, 连续攻击)

商人随机出现可能。

走过几个场景就能看到盖亚了, 他可是PS圣剑中的四贤者哦。给他冶炼合金, 他一边说着, 好吃, 可口, 一边就把主角给吸进翅膀里了。

●カリアの洞窟 (盖亚的洞窟):

出现敌人——

ブラッドアウル (鸟) モールベア (兽, 连续攻击) / アイスバイ (不思议, 光属性攻击及连续攻击)

注意, 这里的独眼怪非常厉害, 大家注意。第二个场景中, 用火精灵击碎宝石, 进去拿两个宝箱。第三个场景中, 先往右边走, 里面有两个宝箱, 然后回来再往左走。中途可以得到土精灵「ノーム (诺姆)」。再走几个场景, 用土精灵把宝石击碎, 右边有个宝箱别忘了拿, 随后就可出洞了。



カリア不従心

往前走, 会遇到大贤者シーバ (西巴)。主角和他畅谈了一下刚才发生的事情, 主角说: “当我质问矮人族‘为什么非要武器给公国’的时候, 却被他们反问到‘你要武器干什么?’。后来, 我深思了一下, 其实从他们眼里, 我和暗影骑士都是手持武器的杀戮者。武器并不是一件好东西, 它的好坏取决于使用者的善与恶。”

大贤者西巴听了主角一番话后, 说到: “你成熟了很多啊! 现在, 扶持女主角的飞空艇就在湖心附近, 为了以防万一, 我与你一同前往救人吧。”说完, 大贤者加入队伍, 现在就要去营救女主角了。

●湖への道 (通往湖的小道)

出现敌人——公国士兵

第一个场景的左上方11点钟方向有块“水”的石”。第三个场景中可以得到武器“ナックル (拳套)”。然后进入飞空艇。一进入里面, 飞空艇就飞起了, 看来是回不去了。

●飞空艇:

出现怪物——

マジカドール (魔法生物) / アイスバイ (不思议, 光属性攻击及连续攻击) / ナビデビル (恶魔, 拳套攻击有效)

敌人都很强, 虽然大贤者会光魔法, 但作用不是很明显, 大家还是要小心一点。进去后, 往下走到一间房子如图: 打碎窗户就可以出去了。往前走, 大贤者突然叫住主角, “小心, 我感觉到前面的房间有强大的魔力。”小心翼



翼地往里一看, 朱利安斯正在逼迫女主角拿出通向圣域的钥匙, 女主角誓死不从, 朱利安斯终于露出了邪恶的本性, 露出他达利尔真正的本性, 气急败坏地要杀死女主角。危机关头, 大贤者挺身而出。20年前的敌人, 今朝又见面了。不过, 看来汪达尔的魔力比20年前增强很多, 因此, 大贤者一回合后就败下阵来了。情急之下, 女主角趁朱利安斯不注意, 把圣域的钥匙交给了主角, 让他快逃, 并且一定要保护好这把钥匙, 自己则留下和朱利安斯周旋。朱利安斯虽然没注意到钥匙



已经在主角的手上, 一个魔法把主角打下飞空艇, 主角终于得救了。[总觉得主角好惨, 不是被打飞, 就是从高处坠落, 惨啊幸灾乐祸ing]

主角从高空落到地面后, 因祸得福, 被一个漂亮MM救回家了。[突然觉得主角很幸福, 她想着]醒来后, 漂亮MM说这里是メノス (美诺斯) 村。还开玩笑说: “从这么高的地方落下来还没事, 你运气真够好的。难道不记得我了, 我在竞技场的双胞胎室友经常用大拇指指你加油的。”“你是……アマンダ (阿曼达), 你真是阿曼达。”主角激动地爬了起来。别乱动, 即使你是我们中最强的, 从这么高摔下来也够呛的。”阿曼达担心地说。然后, 两人便好好地谈了一下。原来阿曼达是趁上次主角和威利被逃时的混乱之际逃了出来, 她看见威利被公国士兵抓了回去, 可惜当时自身也遭保, 所以根本没法救他。说着说着, 阿曼达打断了说话: “其它以后再再说吧, 她 (女主角) 肯定没事的。现在你好好休息吧, 这样身体才会好得快一点。”说完, 主角便睡下了。可是, 心中对女主角的思念以及担心之情绪化了一个又一个的重梦, 原本就虚弱的主角这下情况更危急, 阿曼达看见此情景一直在主角身旁鼓励他: “不要死, 请你要坚持下去不要死, 求求你了。”而同时, 主角在梦中不停地痛苦挣扎。这时, 在提姆尔碰到的就皮亚斯进来了。他对阿曼达说这有药可以救男主角, 然后……



メノス偶然相遇

第二天, 阿曼达似乎有什么难言之隐, 悄悄地还对还未醒来的主角说: “对不起, 我不得不走了。我是多么想留下来陪你, 可是……”然后, 在遗憾中她走出了屋子。但随后的事情真是让人难以置信, 女主角和卡德不但不平安无事, 还来到了阿曼达的屋子里。主角一睁开眼睛, 就看到了自己最想见到的人, 身上的伤好像一下子全好了。据女主角说, 是卡德救了她们, 而且大贤者也没什么事了, 真是皆大欢喜。可是, 当女主角询问那有圣域钥匙的顶项链时, 主角找遍全

身也没找到, 大家估计可能是阿曼达拿走了, 因为女孩子看到珠宝眼就发红, 拿一下带带很正常。

●メノス (美诺斯) 村:

道具屋出售商品:

道具名称	效果	售价
まんとろドロップ	回復30格HP	10
ばつくんチョコ	回復80格HP	40
魔法のくると	回復80格MP	45
ブイブイ	单治疗量及能力值变化	15
星くずのハーブ	回復“状态变化”	20
天使の聖杯	回复同伴的死亡状态	50

装饰品

装饰品名称	效果	售价
白のゆびわ	MND+10	250
狂兽の牙	POW+10	250
狂獣のつえ	ACT+10	250
赤月のつえ	INT+10	250
プロダクトピアス	DEF+10	250

于是, 主角就去村子各处找找她。到塔屋, 和房间里左边的人对话第一次选1, 第二次选2, 然后一个人被带走, 再和剩下的人对话就可以得到道具“アナグマの金貨 (グマ族の金貨)”。和左下屋子里的老奶奶交谈, 她会让你带东西给自己在ジド (加德) 的孙女“プリシラ (普莉希亚)”。选第一读卷应帮她吧。在这间房子里和左边的人对话, 得知マユコ (马郁科) 已经不在这里工作了, 去了ジド (加德)。

村中所有的人对话后, 得知阿曼达去了诗人之都加德。回到女主角那里告诉他们这事情后, 大家决定去加德找阿曼达。加德在村子的南面。



メノス诗都奇遇

●サボテン砂漠 (仙人掌沙漠):

出现敌人——

白天: ラビリオン (兽)

黄昏: ラビリオン (兽)

夜晓: ナビデビル (恶魔, 拳套攻击有效)

这里有很多宝箱, 多用跳跃就可以拿事了。东西都不错哦。走到最后就可到达诗人之都加德。

●ジド (加德):

道具屋出售商品:

道具名称	效果	售价
まんとろドロップ	回復30格HP	10
ばつくんチョコ	回復80格HP	40
魔法のくると	回復80格MP	45
ブイブイ	单治疗量及能力值变化	15
星くずのハーブ	回复“状态变化”	20
天使の聖杯	回复同伴的死亡状态	50
だめつ	单诱惑视觉系怪物	10
におい	花诱惑视觉系怪物	10
呂布石	诱惑听觉系怪物	10

装饰品

装饰品名称	效果	售价
白のゆびわ	MND+10	250
狂兽の牙	POW+10	250

装备品名称	效果	售价
うたのゆい	MND+10	
狂兽の牙	POW+10	250
鸟獣のヒュス	ACT+10	250
赤月のつばさ	INT+10	250
プロダクトピアス	DEF+10	250

到强化屋里，和右边的人交谈获悉马鲁可在戒皮亚斯的公馆里做服务生。左边的女孩则说最近镇里的诗人莫名其妙地消失了，难道这和公国有关。再到右上方道具屋和，里面的ジャンカ（庄卡）对话。她教你帮她讨债，答应吧。第一个欠债人的就是在东南のカネール（卡援鲁）。走到右下角有个老头就是卡援鲁和他对话后收到钱。回到道具屋对话后，下一个欠债人就是旁边房子的ソングー（松可）。再来到左边的房子里，和可对话，就可收到钱。回到道具屋对话后，下一个欠债人叫ラウドダン（拉姆丹），他的具体位置虽然不清楚，但是他喜欢逛街买东西，可以去各个店看看。于是来到强化屋，和拉姆丹对话后不仅收到钱，他还给了主角“00元小票”。回到道具屋对话后，下一个欠债人叫アーメド（阿玖德），住在镇的西南方向。来到在下角的屋子里和里面的老头对话，得知道具屋的老板欠了钱，其实他欠道具屋10000元，而不是1000元[这个人真是很正直，我们要向他学习]。所以他给了主角10000元。回到道具屋对话后，最后一个欠债人是戒皮亚斯，但是向他收钱是很麻烦的。要和专管财务的女仆拿钱。她的名字叫プレシオ（布莱斯）。于是去左边的戒皮亚斯公馆。在一楼会碰到普鲁希亚，她的奶奶不是让主角带了东西给她吗？和她对话选最后一项，她会感谢给了主角报酬确实。一个分支完毕。再到二楼，向里面的布莱斯拿钱，收到钱后毛别回去。再和上面的几个女仆对话，得知马鲁可在这里做了很长时间的服侍生后又不干了，去了イシュ（依休）找能赚大钱的工作了，因为他要帮他的孩子看病，要很多钱。馆内还有几个宝箱，别忘了拿。随后，就可回到道具屋复命了。老板娘为感谢主角，给了一枚“アナグマの金貨（メタレスの金貨）”。这个分支到此结束。然后再和第一个欠债人也就是右下角的老爷爷カネール（卡援鲁）对话，他会教你解谜。具体内容如下：

古代の光知は流沙の中庭で静か。
流沙不断有如瀑布的地方，
要用无限的步伐去征服它，
你从西面往下走到东面，
再从东面往下走到南面，
就可开启魔法机关。
为了后人，我们用两棵大树作为标记。
这个标记就是无限步伐的起点。
上面的谜到底有什么用？难道解开流沙之谜的关键。随后就可再去戒皮亚斯公馆

一探究竟，因为阿曼达的出走一定和戒皮亚斯有关。进入戒皮亚斯公馆一楼正中

的房间里，不出所料阿曼达从里面跑了出来。她看到主角后说的第一句话就是：“太好了，你伤都痊愈了吧。”然后，门奇怪地突然关上了。主角说明来意以后，阿曼达愧疚地说：“那顶项链的确是拿的。因为当时情况紧急，我只有这么做。那时，戒皮亚斯这个家伙正好出现，要我把你的项链给他，作为交换他就给我可以救你性命的药。我为了不失去你，只好出此下策。”阿曼达说：“我……”主角一点都没有怪罪之意，停顿了一下后说：“阿曼达，我不怪你。你都是为了我。我们现在在已经不是奴隶了，我们可以永远在一起。”

“那根项链是你所要保护，而且日思夜想的那个女孩的吧。”阿曼达追问到。“我……这个……”主角脸一下子通红。阿曼达一看主角这样，就转换话题了“好了，好了，别不好意思。当务之急还是快去拿项链吧。”主角一听，一下子活跃起来，脸上象涂了蜜一般，说：“阿曼达，在奴隶囚室，每次我觉得生活无望的时候，一看你那太阳般的笑容，就好像看见了明天的希望，再碰上你就会振作起来。”[花MM切勿不措。]“别这样说，怪不好意思的。好了，别忘了先出去再说吧。”阿曼达害羞地望向主角。主角接过了话：“好吧。不过，在奴隶的女人是谁？”

阿曼达叹了一口气，对主角轻声说到：“她是这个屋子的主人メディーナ（美迪沙）小姐，她很可怜的。我们让她放我们出去吧！”于是，阿曼达加入队伍。主角走到美迪沙面前，请她放行，可惜没反应。阿曼达说：“也许是美迪沙在这里遭到了什么不幸，才会如此神情呆滞，反应迟钝的，真可怜啊。”这时，鸟笼里的小鸟突然唱起了悦耳的歌声。阿曼达一听，惊讶地对主角说道：“这是我美迪沙的歌！”主角则大吃一惊，说：“这我在维多尔听过，这是歌德古兰斯国王的歌，难道……难道雷斯特是阿曼达的弟弟？”阿曼达听了主角的一席话后，马上问到：“你认识我弟弟？”两人都被这只小鸟的歌声所震惊，既然世界上只有雷斯特会唱出如此动听的歌声，那么，这个鸟难道是雷斯特化身而成？难道城堡中的其他诗人也是这样失踪的。“到底发生了什么事情？”

阿曼达不解地叫嚷到。“先别管什么事情了，先把雷斯特放出来吧。”主角建议。正当两人在努力想要救出雷斯特的时候，美迪沙突然向他们发起了攻击，还好，主角及时推开阿曼达，可是，魔法攻击到了后面的

小动物身上，瞬间，小动物变成了小鸟。现在，为什么大家会变成小鸟的原因已经清楚了。这和美迪沙一定脱不了干系。

这时，美迪沙痛苦地哀诉：
如果我也能飞翔，
我就会飞到那个人的身边。

如果我也能弹奏的歌声，
我就能像那个人一样歌唱。可是……

看得出，所谓的“那个人”对美迪沙来说非常重要。他到底是谁呢？这时，两个女仆进来了，显然，主角她们发现了美迪沙的秘密后对他们的主人会很不利，所以她们偷偷地对主角两人说：“既然你们知道了秘密，就不能让你们活着。”可惜，她们还没动手，就被美迪沙干掉了。美迪沙拿着心爱的竖琴，如风般地飘了出去。先救变成小鸟的雷斯特吧，调查左边的女仆就可以得到钥匙。打开鸟笼，雷斯特一下子飞了出去，赶快追上去。美迪沙和雷斯特在北面的时之祭坛走去了，所以主角他们也要追过去。还记得刚才那个老爷爷卡援鲁所说的话吗？这个就是过沙漠的方法。

生离死别

●ジヤド（加德）沙漠：

出现敌人——

白天：コブラ（爬虫）/ダスコービオ（昆虫）

黄昏：コブラ（爬虫）

夜晚：コブラ（爬虫）/コカトリス（鸟，石化攻击，中毒攻击）

商人随机出现可能。

这里的关键就是要破解卡援鲁所说的话，如果你自己能解开，就请别写下一段攻略，自己试试吧。如果解不开，就看书吧。

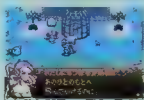
出城，往右再往下，就可以到两棵大树的地方。这难道就是那个谜中所说的两棵大树？上面还有一个流沙瀑布，应该就是这里了。那就按按照谜面所说的做吧，如图：

先走到这里，然后按照谜面所说的，沿着我画的线，按照箭头的方向，绕着树走两个“8”字形就可以了。然后，上面的瀑布就会消失，出现一个门洞。这里的骷髅兵相当厉害，只有用魔法才有很好的效果，还有宝箱呢，又能把人变小，又能麻痹人，大家注意。出去后又到了ジヤド（加德）沙漠。走一个场景看到一个流沙漩涡，勇敢地走下去吧。又会到砂の迷（沙之迷宫）。

●砂の迷（沙之迷宫）：

出现敌人——

コブラ（爬虫）/コカトリスコカトリス（鸟，石化攻击，中毒攻击）/オグボックス（不思议，攻击可把人变小，麻痹）/スケルトン（不死，全武器攻击无效，光属性攻击有奇



提起了精神。为了女主角和雷斯特的安全，这次主角一个人前往挑战。

走到美度沙的房间，右边有扇门，女仆说咸皮亚斯正在主角呢。

正人君子

●デビマス（咸皮亚斯）公馆：

出场敌人——

スペクター（不死，全武器攻击无效，光属性攻击有奇效）/シャドウゼロ（不定形，只有突属性武器有效，光属性攻击有奇效）/アーマニト（亚人，会用剑技和魔法弹，最好别近身）/ウェアウルフ（亚人，会用气功弹）

这里的敌人很强，特别是像小丑的怪物，只有用魔法才有办法，打死一个得到图鉴就可以了，其它我认为可以别打，躲过就行。一开始，先往左走，跳过齿轮，进入左边的门。一直走可以走到两个铃铛，打击它直到听到一声悦耳的声音后，再到下方拿到个宝箱，然后再回到开始的地方往上走。再往右走。再往下走。走到个都是齿轮的地方，下方进去有个宝箱，别忘了拿。拿好宝箱后就跳过齿轮，往左边上楼。再往上走。有颗魔法石路，用风精灵搞定它后，往上走。有两条路，先往正中的路走，绕到右边上楼。再往右走。来到个下方有两个铃铛的地方，分别打击两个铃铛，每个铃铛都要打击到听到悦耳的声音，这样有一扇门就会开。然后回到前面有魔法石的地方。往右边进去。跳过齿轮往左走。再跳过齿轮往上走。就可以到达四个铃铛的房间，分别打击四个铃铛，每个铃铛都要打击到听到悦耳的声音，当中的门就会开了。进去后就是女神像了，记录一下。再进入前面的大门。

一进去，就看到帕卡德大叔。他说主角：“大家都没事吧。”主角回答：“阿曼达她……总之，先救你出来再说。”主角用力砍了半笼几刀，可惜这半笼有咸皮亚斯的魔法保护着，除非打败他，否则不可能砍断。

帕卡德在风中感慨：“其实我是可以救美度沙的，但这必须用到玛娜之力的。如果只为了一个女子，就用玛娜之力的话，那也太草率了。因为如果乱用神灵的玛娜之力的话，这个国家恐怕又会掀起腥风血雨。再说，我也没有想到事情会变成这样。我想，咸皮亚斯兄

弟那两个恨我的原因就在于他们认为我抢占了玛娜之力吧。”好了，听完帕卡德的肺腑之言后，去右边的房间找咸皮亚斯算账。

进去就看到咸皮亚斯，他说母亲已经不在，他已经不想呆在人界，要回魔界。但是在回去之前，一定要报杀母之仇。

他比较难打，因为地面老是在不停地转，而且有时根本不砍到他。大家只有算好他的位置，预先呆在这个地方，等他过来再攻击他。还要注意，他的特技攻击不仅威力大而且水泡可以让入路，光环可以让入混乱。最好能躲避这些攻击。

胜利后，咸皮亚斯让主角去决他，说他现在被杀母仇人打败，生不如死，非常痛苦。主角就说他不愿意这样做。这时，突然传来了还达尔的化身朱利安斯的声音：“咸皮亚斯，人类已经原谅你了。这虽然对他们来说是所谓的正义，但给你留下的只有痛苦和羞辱。”

“主角辩解到：“不是这样的。我没有恶意。”朱利安斯诱导主角道：“怎么样，你用手上的剑成全他吧。”

主角依然不肯。“或者给他治疗，我可以用无限的生命力帮他治疗。”朱利安斯不怀好意地说。突然咸皮亚斯打断了朱利安斯，边骂道：“去你的。我是尊贵的美度沙一族的男人。我不需要你的恩惠。我的死活，我自己决定。”然后，咸皮亚斯仍痛然愤怒，教导主角说：“别拿着剑处于迷茫之中。如果是这样，你连拿剑的资格都没有。哪一天你能有一种奉剑的信念的话，那你就能获得圣剑了。”这一下，气坏了朱利安斯，他赶紧灵魂吸走了咸皮亚斯的灵魂。就这样，正人君子咸皮亚斯和自己的母亲美度沙重逢了，他与主角的恩怨又以一个悲哀的结局结束了。得到咸皮亚斯教导的主角心里更为内疚了，因为他知道，他用剑罪送了一对本性善良的母亲的性命，他终于懂得了什么叫做身不由己。但此次的经历又让他成熟了许多……

在公馆前，大家看这个建筑，想着厉害。才一定哪片阶段，各自悼念着已经离去的人们，美度沙，咸皮亚斯，阿曼达。主角说：“到现在我还不能放下仇恨，我的偶像西巴所说的那样，根本没有得到圣剑的资格。”这时，雷斯特的歌声响起给大家听，主角给格兰斯的爱梦，这样更能听着悦耳的歌曲。雷斯特的歌声旋律悠扬，悦耳动听。歌声伴着受洗礼的心，歌声为那些离去的人送行，歌声净化着死者的灵魂，歌声回荡在整个大陆，随着鸟儿飘向各处，随着鸟儿落音八方。就连那气冲天的格兰斯城也听到了他的歌声，这意味着黑暗中仍可见到的希望之光正伴随着歌声冉冉升起。

看来和黑暗交战的时候已经不远了，以后到底会发生什么呢？



困境中崛起

众人都在咸皮亚斯公馆前，悼念逝去的的人们。咸皮亚斯的管家ベノア（塞诺瓦）把月之精灵“ルナ（露娜）”给了主角，并对

他说：“这小家伙是美度沙夫人平时最喜欢的月之精灵。现在给你吧。”主角深感内疚，并没有想要的意愿。塞诺瓦压制住自己的悲伤之情，对大家说：“请在我慢慢他们之前离开吧。”然后，摆下月之精灵便走了。

月之精灵看到自己的新主人如此闷闷不乐，便安慰起他说：“美度沙夫人既然要让你



我会永远和你在一起，为了你的未来，为了大家的未来，请你一定要振作起来。”“谢谢你，露娜。”主角感动地说。随后，帕卡德叔叔对大家说：“对不起，我一时不能接受美度沙去世的事实，请让我一个人呆在这里。你们赶快去格兰斯城吧。”于是，女主角留下陪帕卡德，男主角和雷斯特别则要穿越峡谷去格兰斯城。匆忙着去番谷。先和镇里右下角给你讲述的卡提鲁老爷爷对话，因为主角为他解开了沙美机关之谜，所以他为表感谢给了主角一个“アナグマの金貨（グマ族の金貨）”。再回到咸皮亚斯公馆里，用阿曼达的火把所有受魔咒的诗人人都恢复成人身，其中本有三个便是鸟。

经过几个迷宮的考验，大家手上一定有很多好的锻造材料了吧。回到北面的仙人掌小屋，因为接下来的敌人比较厉害，有条件的话一定要锻造一些好的装备和武器。装备最好能防御“中毒，睡眠，混乱，麻痹”等等状态变化和身体变化的。武器的攻击力也要上一个层次。用“グランス（格兰斯）铁”锻造的剑，斧头，用“大理石”锻造的拳套，用“象牙”锻造的鞭子，用“ハチバツの木”锻造的弓，性能都不错，而且价廉物美。大家可以根据自己的选择，我认为只要“突”，“斩”，“击”三种属性的武器都有打造的话，其它同属性的武器不打造也可以，这样可以节约材料打防具。比如，打造了剑就没必要打造斧头了。打造弓箭，就没必要打造棒球了。大家可以自行选择。还有，别忘了和仙人掌君说话，让他记录下各大事件。

既然到了仙人掌小屋，那索性上去回到雷斯特的故乡美诺斯村吧。和右下角房子里的老奶奶，也就是让你带东西给她孙女的老奶奶对话，她会给你果实“サイメロン”。房间里还有个宝箱现在可以拿了。然后再北上，就可以到美诺斯周边。

●メノス（美诺斯）周边：

出场敌人——

白天：ラビリオン（兽）

黄昏：ラビリオン（兽）

夜晚：ラビリオン（兽）チヂメビル（恶魔，

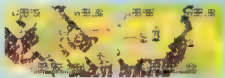
即属性攻击有效）

商人随机出现可能。

一开始，左边有个宝箱，拿好后往右走。然后到了以下的一下场景。

请大家看清楚，来到右下边。这里可以拿到暗之辟石。

按照我画的线跳，图示如下：



这样就能拿到“暗之辟石”。

拿好辟石后，上方还有个宝箱别忘了。然后跳下高地，往下走。走到一个四面环山的地方，拿好右下方的宝箱后就可回到美诺斯村。和宿摩右上方的青年对话几次，他会告诉主角，他在以前偷了アナグマ族（就是专搞挖墙的那些怪胎）的“黑い板面（黑色面具）”，现在感到很后悔，希望主角帮他归还给アナグマ族。选第一项答应他。然后就可以得到黑色面具。现在虽然没办法碰到アナグマ族的人，但是放着总有用的。好了，现在可以去“毒の雾の谷（毒雾峡谷）”。具体位置见ジョッド（加德）后往右走两个场景，再往上走就可以了。

●毒の雾の谷（毒雾峡谷）：

出现怪物——

白天：アサシンバグ（昆虫，攻击中毒几率高）
黄昏：アサシンバグ（昆虫，攻击中毒几率高）
夜晚：スペクター（不死，全武器攻击无效，光属性攻击有奇效）

既然叫做“毒雾峡谷”，那自然敌人都带剧毒，而且中毒几率相当高。大家的装备如果有防毒功能，就不用怕了。如果没有，就要小心一点了。先往左走。拿好两个宝箱后往下，再往右走。有个分岔，先往左走，拿一个宝箱，再回来往左走。然后，绕到下方往右走拿到一宝箱后，再回去往左走。再往右走。右侧有个女神像可以记录。左边就是新地万“流の洞窟（瀑布岩洞）”的入口了。

●流の洞窟（瀑布岩洞）：

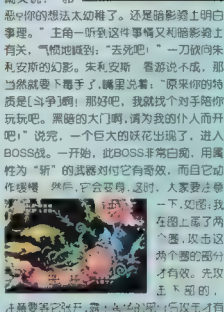
出现怪物——

ワンダー（不思議，剑刃攻击有效）/グリームモス（昆虫，散发混乱花粉）/パンプキンボム（植物，会自爆，打败它可能得到“木のコイン（木之硬币）”）/ブラッドパンジー（植物，折属性攻击有奇效）

进去后，先进上面的洞口。再往右走。再往左走，拿到一个宝箱。这时回去的路被树桩挡住了。用剑砍就可以过去。然后再往左走。再绕到上面往右走，上面有门洞，用剑砍掉挡路的树桩，进去。先拿左边的宝箱，然后，先别进右边的门洞，一直往左走，就会看到一颗蘑菇挡路。用月之精灵石碎蘑菇，进去拿到一块很好的木材。再回来，进右边的门洞。再往左走。来到上方被树桩包裹的门洞，用剑砍无效，只能往右走。有女神像，记录，然后再往右走。

走着走着，听到雾气中传来了朱利安斯的声音：“你好啊！现在在你手上升着的鲜血足以成为我的同伴了。怎么样，和我一起重建达尔帝国吧。”主角不露地回绝他：“

你说什么？和你重建邪恶的达尔帝国？你简直白日做梦！”朱利安斯嘲笑说：“邪恶？你的想法太幼稚了。还是暗影士明白事理。”主角一听到这件事情又和暗影士有关，气愤地喊道：“去死吧！”一刀砍向朱利安斯的幻影。朱利安斯一看游说不成，当然就要下手了，嘴里说着：“原来你的特质是[斗争]啊！那好吧，我就找个对手陪你玩玩吧。黑暗的大门啊，请为我的仆人而开吧！”说完，一个巨大的妖怪出现了，进入BOSS战。一开始，此BOSS非常白痴，用属性为“斩”的武器对付它有奇效，而且它动作缓慢，然后，它会变身，这时，大家要注意一下，如图：我在图上画了两个圈，攻击这两个圈的部分才有效。先攻击下圈的，



注意要等它张开，露出红色的部分攻击才有效，消灭下圈后，就会变成这样，如图：然后再躲到我主角站的位置，用弓箭集集中攻击画面红色的部分，注意回避BOSS弹出的东西，其他也没什么了。

战斗胜利后，木之精灵ドアード（德亚前传）也从妖怪里脱离出来了。她说自己是在昨日日落的时候被妖怪抓了的，怪不得妖怪这么强，原来是吸收了她的力量。正好，让精灵帮忙打开那个被树枝包裹的门洞。打开门洞后，精灵正式加入。主角继续前进，就可以穿过岩洞了，往左走，就可来到奇岩山。

●奇岩山：

出现怪物——

パンプキンボム（植物，会自爆，打败它可能得到“木のコイン（木之硬币）”）/グリームモス（昆虫，散发混乱花粉）/バウンドワーム（兽）トウズナイロ（亚人，会拥有毒属性）/レッドスライム（不定形，突属性武器攻击有效：光，水，木攻击有奇效）

小心敌人，很强。一进去，会有两张纸一样的石头，用武器分别把他们打击成“笑脸”后，门就会开了。进去后，往左走。出去，左边有个人脸石头，注意它的神态：然后把另外两个左边的脸石头也打击成这个神态，左边的门就会开了，进去，往左走，出去。先往左走，拿宝箱并记录。再回去，用木之精灵石碎蘑菇石人洞。往右走，

出去。然后，如图：先走到右边，然后按照我画的线跳，就能拿到两个宝箱。这里有个脸石头，注意它的神态是发怒，往上走。打败所有敌人后，得到武器“モクニングスタ（流星锤）”，再从右边绕到上面进洞。里面有个脸石头，把它打击成发怒的样子。再回到刚才有人脸石头的地方，人脸石头的右边的门已经打开了，进去。里面在左上，左下，右上，右下各有四个人脸石头，把他们打击成发怒的样子，左上边的门就会打开，进去里面有三个宝箱，回去。再回到人脸石头打击成“悲”的神态，右上边的门就会打开，进去。左上有个宝箱要绕石头去拿，然后往左走。出洞后，再往右走，就可以到グランス（古兰斯）城了。

勇闯魔城

古兰斯城，对于主角来说是故乡，是与阿曼达邂逅的地方，是失去父母的伤心之地。主角站在护城河前，百感交集，心中的仇恨、悲伤、憧憬开始涌动起来，热血也随之沸腾起来。“走吧”主角压制住自己的情绪对露斯特说。两人飞奔到城门口，伊萨贝拉在城门前正等着主角他们呢。

伊萨贝拉对主角说：“镇守这里是我的使命，你们别想进去。”主角纳闷，问到：“伊萨贝拉，我不想和你刀枪相向，为什么你非要和我为敌呢？”伊萨贝拉回答说：“为了我喜欢的人，这虽然不是什么很高尚的理由。拔剑吧！”说完，她硬一下子冲了过来，主角无意和她动手，只是一个劲地防御而已。正在这时，上次古曼德被亚斯灵魂侵蚀的食魂魔怪从城门口走了出来。他是来传达暗影骑士的命令的：“伊萨贝拉，暗影骑士大人让你回去。”随后又阴阳怪气地对主角说：“暗影骑士大人说在城里等着你们，当然，前提是你们见到他以前还要活着。嘻嘻……哈哈……”

食魂魔怪一边说着，一边发出变态的笑声。伊萨贝拉带着半魔鬼口音对主角说：“你运气很好，老是被女人所救。”说完便走进了城门。食魂魔怪也在他的变态的笑声中飞走了。前面的路恐怕不好走啊，大家做好心理准备了。

一进去，城门就关上了。然后传来食魂魔怪的声音：“暗影骑士正在等着你们呢！所以没必要为你们开回国的门了，哈哈，我等看吃你们的灵魂啊，呵呵哈。”看来，主角和露斯特两人要上演一出“勇闯奇命城”。

●グランス（古兰斯）城：

出现怪物——

公国魔兵（性质不明）/イビルウボン（魔法生物）/ダックジェネル（亚人）/インセ



第一顶可以得到道具“カンクン鸟の羽根”，然后再和上面的青年对话，选第二项。再和左下的人对话，选第一项。最后再和上面的青年对话就可获得道具“アナグマの金貨(グマ族の金貨)”。然后出去，和镇右下方的人对话，得知マルコ(马鲁可)已经不在这里工作了，去了ロリマー(罗利玛)城。好了，其实这里还有很多分支，我就不一一介绍了，在全攻略完后，我会一一列出各个分支的。现在先出镇，往南走，可以看到“ガラスの砂漠(玻璃尘沙漠)”。

●ガラスの砂漠(玻璃尘沙漠)：

出现怪物——

白天：バジリスク(爬虫类，会自爆和石化光线)
黄昏：バジリスク(爬虫类，会自爆和石化光线)
夜晚：バジリスク(爬虫类，会自爆和石化光线)

商人随机出现可能。

先往南走。然后往左上高地，此后就一直往南走。先会看到仙人掌小屋，再往下就可以到达大炮屋。如图，这里有颗很隐蔽的“月之辉石”。绕过大炮后，调查就可以拿到。

大炮屋现在就可以用了，和大炮旁的矮人对话，就可以去地图上其它有大炮的地方了。不过，我认为，还是先去拿圣剑吧！其它的地方以后去也可以的。把地点设为右上方的ロリマー(罗利玛)城，发射吧！！，翻了无数个跟头以后，终于来到了“雪原”。

ス(玛利利斯)，才能让所有人复原，当然包括大炮屋的矮人，这样就可以去海底火山了。于是，主角们决定先去解决了魔兽再说。玛莉会给主角城堡的钥匙，这样一开始左右两扇门就可以开了。进左边的门，一直走就可出城，到“カラ山脈(卡拉山脉)”。

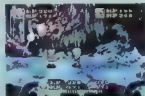
●カラ山脈(卡拉山脉)：

出现敌人——

白天：サーベルキヤット(兽)/ばつくりオタマ(爬虫，会用变小攻击)
黄昏：ばつくりオタマ(爬虫，会使用变小攻击)/サーベルキヤット(兽)/アイスリーチ(水生生物)
夜晚：ダックバットム(鸟，会使用混乱攻击)/アイスリーチ(水生生物)

先往左一直走，注意冰柱可以用武器击碎，拿好几个宝箱后，就走到一条死路。再回到开始的地方，击碎三根冰柱往右走。再往左上走。再往右上走。拿完宝箱，右边冰柱击碎后里面有宝箱，再往右走。右边有宝箱，拿完后往左走。再往右边进洞。一直走就可以遇到BOSS了。

这个BOSS的难点在于他的特殊攻击，放光线和地上的冰花可以把人变成雪怪，放光线可以让入沉默，无法放魔法。不过它有致命的弱点就是怕火。蓄准时机用火属性攻击魔法或辅助魔法加以削弱对付它效果都不错。



胜利后，玛利利斯的血化作一阵雨雨下了起来。雨水流过高山，流过河川，流过雪原，又飘进罗利玛城。奇蹟般的，所有变成冰的人都恢复了原样。

罗利玛国王自知非继深愿，引退退位。于是，王子デラック(丘拉克)继承了王位。王子即位当然会表演一下：“民众们，可怕的魔兽已经被异国的战士消灭。让我们忘记痛苦和仇恨，共同重建罗利玛吧，这也是我能报答我父亲最好的办法了。”而后，玛莉悄悄地离开了。王子追了过去。从他们的言语中可以看出，王子非常喜欢玛莉，可是玛莉的岁数差不多可以做王子老妈了。所以，玛莉为了不让更多即位的王子遭人非议，在王子的再三挽留下还是离开了。

血红的珊瑚！

不仅融化了人们冰固的身体，也融化了人们那冰冷的心。
人们想起了国王所犯下的错，国王退位，王子即位。
而万事万物就是这样的，有得必有失，一个新的国王诞生了。
一說這理也在无可奈何中隨之結束了。

●ロリマー(罗利玛)城：

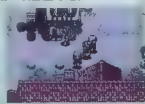
情节完后，往右边门进去，往上走和右边的马鲁可对话(终于找到他了)，然后他

会给你一个道具。有空的话坐大炮回去“トップル(特浦村)”，和道具店里的男孩聊奇谈，就可以彻底完成这个分支，拿圣剑道具“アナグマの金貨(グマ族の金貨)”。往左边门进去，往上走和左上角的卡斯(卡斯)对话，他会帮你解开各和辉石的封印。解开一个辉石的封印，就可得到同一个属性的精灵。但是，只有在既有精灵又有辉石的情况下才能解封，所以以正常的打法来说，现在只能解开三个辉石的封印，分别是水，风，木。解完后，选第一页答应吧，以后条件满足后，再把其它辉石的封印解开。回到大炮屋，在去浮岩地得先去右下的ウェンデル(威恩德那)，完成几个重要的分支。首先，采到道具屋，和右上方的人说话。他需要紫色水晶，问你600元卖不卖？选择第二项，回答“不”。他会问800元卖不卖？依然选择第二项“不”，他三次问1000元卖不卖？依然回答第二项“不”。第四次他会用三枚“アナグマの金貨(グマ族の金貨)”来交换，价钱合理了，选第一页答应吧。就获得三枚“アナグマの金貨(グマ族の金貨)”。一个分支完成。接下来，在傍晚去大圣堂，看到イングリッド(茵格丽德)老奶奶的项链被小偷偷了，上前和她对话，她会让你帮她抓小偷，选第一页答应她吧。

第一次小偷案在这里！

如图，在强化屋的右下方，然后出城，走几个场景到白天在进来。第二次小偷就在道具屋里，在右边，一看就知道。第三次需要在凌晨的时候才抓得到，凌晨就是夜晚过后的一段时间。他躲在强化屋左边的。第三次抓到他后，他会把项链还给主角，然后再和大圣堂的老奶奶对话，就可以得到超需要道具“ナビッコハンマー(缩小锤)”，这个道具的作用是什么，大家自己用一下就知道了。变小了咯？好玩吧，不过它的作用不但是好玩这么简单，在下面几个迷宫中都要用到它。

好了，然后就可以用大炮发射到地图上的浮岩岩地吧。



跋山涉水

●浮游岩的荒野：

出现怪物——

白天：コカトバード(鸟)
黄昏：コカトバード(鸟)/リフォンハンド(不眠虫)
夜晚：スパインドデビル(恶魔)/グレムリン(恶魔)/ナイトスナイパー(鸟)

一开始，小心浮动的岩石，碰到它会掉很多血。注意，往右走。有两条路，先往右边走，拿到宝箱后回去，再用磁铁跳到对面往左走。又有两条路。先往右一直走，用壁

幽静雪原

雪原：

出现怪物——

白天：スノラビ(兽)
黄昏：スノラビ(兽)
夜晚：スノラビ(兽)

先往左走。有两条路，先往下面走，拿到宝箱。再回去，往上走。再一直往左走，就可以到ロリマー(罗利玛)城。

一进去，发现城里的人都变成了冰。先往中间进去。就可见到ロリマー(罗利玛)国王。他似乎不想解释为什么城里的人会变成冰。但是后来一个仙玛莉的妇女走了过来，她好像和国王很熟，一边责备国王，一边说出了城里人变成冰的原因。原来，这件事又和朱利安斯有关。国王误解了朱利安斯的语言，被他所骗，领养了一头魔兽。谁知，这头魔兽长大后，根本无法控制。最终魔兽把这一带所有的人变成了冰，其中包括国王的亲生儿子。玛莉请主角他们赶快离开这里，以免不测。可是，主角说他必须要去海底火山。但是，去火山必须借助大炮屋，而大炮屋的矮人也变成了冰。所以，玛莉说必须要打败把人们变成冰的罪魁祸首魔兽マリ

球跳,就可以拿到一个宝箱。再回去,往左上走。再往上走。有两条路,往上方走就是仙人掌小屋,往左边走。再往上走。

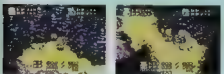
注意,这个场景中有颗“风之辉石”,具体位置如图:在刚进这个场景的右边,就站在我主角站的这个位置上,调查就可以了。记录后,进洞来到地下大河。大家注意了,我们马上就要用到刚才得到的チビッコハンマー(缩小锤),请仔细看看下面的攻略,按我说的做就可以了。

●地下大河:

出现怪物——
キララフィッシュ(水生生物,会贯穿攻击和水属性攻击)/メタルグラブ(水生生物) サハギン(水生生物)/クルルバード(鸟,会使用石化攻击)/ノードラゴン(水生生物,会使用雪人攻击)

一开始,跳到底面上往右走。再往上走。往左上的瀑布那里走,就可以拿到两宝箱。然后回去再用链球跳过上方的地方,往左走。再用链球跳到上方,上楼梯沿着石壁往左走到头,就会被水柱冲下去,再原路返回往右走。再沿着石壁往右走,应该会被水柱冲下两次。记住被水柱冲下后,都要原路返回该地。一共被水柱冲下三次后,接下来就可以用缩小锤了,首先走到这里,仔细看这里,有个小穴,一般是无法进入的。现在有个チビッコハンマー(缩小锤)就不是问题了。使用后,人变小了,就可以进去了,里面可是别有洞天啊。

然后就到了以下的场景,右边有个宝箱。里面有非常好的打造材料。先急着出去,看到左上方有个小穴吗?这里也是可以进去的,这就叫做“穴中穴”。如图:



先变小进去,往左上走,走到底后再往下走,就可以有三个宝箱拿。再有一个,依然从这里进小穴,如图:



按照我画的路线,跳(必须变成大人才能够)到上面去就可碰到ブラウン(布拉恩),得到“ブラウンヒアム”装饰品,所有能力+55。

钻完洞后,就要干正事了。往右上走了,就可以看到左边有瀑布,往左走可以拿到很多宝箱,然后回来往左上走。用链球跳上后可以拿到四个宝箱,事后别忘了去。记录后,调查右边的机器人,进入BOSS战。

这个BOSS不难打,主要是看它从哪个水面露出来。在我看来,它总是在右边的上下两个水面活动,所以算好它的位置后就攻击吧。用火属性魔法,属性为“突”的武器对付它都很有效。

胜利后,在记录点的左上方就会出现一个洞,进去后就可以到封印圣剑的地方,海底火山。大家注意,里面敌人很强,做好心理准备。而且也有チビッコハンマー(缩小锤)的用法之地。

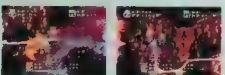
●海底火山:

出现怪物——
ファイアモス(昆虫)/グレネードボム(植物,自爆威力大)/コードリオン(兽)/ダクブリスト(亚人,魔法攻击强)/カスククラウド(不定型,所有属性无效,光、水属性攻击有奇效)

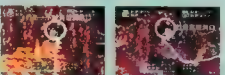
小心岩浆和喷出的火球,尽量回避。里面有一些包会岩浆的石头挡路,注意在引它爆炸后,马上逃开,千万别被它炸到。还有里面的南瓜怪乃自爆狂人,最好用弓箭小心对付。一开始,先往左走。然后往右走拿一个宝箱,再回来用月之精灵击碎魔石,往左上走。再往右下走,拿到几个宝箱后,跳下高地。

这里有颗“火之辉石”,如图。

在右下方的岩浆中间,拿好后就可以先往左走拿个宝箱,然后返回往右走上了,会到个就是灰色怪物的地方,分别用“斩”“突”“叩”三中属性武器攻击他们就可以了,这里有个密道,特别隐蔽,也特别难走,如图:



沿着我画的路线往左走,就可以到个小穴了。知道用什么了吧!用チビッコハンマー(缩小锤)变小进去,往右上走到底后,再往左上走到底,然后再往下走就可以出穴。往右走进去就可以拿到两个宝箱,里面有很好的锻造材料。然后再回去,往右上走。再往右上走。这里又有暗道了,如图:

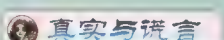


在右上方有个封住的洞口,打击一下就可进去了。进去后往左一直走,就可以拿到珍稀的锻造金属“マイア铅”。拿完后就可

回到原处,继续往左前进。在左上方也有个封住的洞,打开后走进,就可以记录了,调查机器人后,终于见到传说中的圣剑,发生BOSS战。

这个BOSS既然是火属性,水属性攻击一定对它有效。据我的经验,打它最安全的地方就是当它在当时的岩浆时,在它后面偷袭它。同时,当它变成一个火球袭来拿它的时候,一定要好好的回避,被它碰到HP会掉很多的,注意。

胜利后,就可拿到圣剑了,可惜,圣剑看上去就像废铜烂铁一样。根本不像传承希望和和平的圣剑。不管怎么说,先拿回去给西巴



真实与谎言

回去后,西巴说:“这的确是传说中英雄‘ジャマ(杰玛)’使用的圣剑。传说中只要人的手一碰到圣剑,圣剑就会发出耀眼的光芒……”但卡德这时有点不耐烦了,说到:“好了,好了,别再说什么圣剑传说?我来告诉他们真实情况吧!其实英雄杰玛最终决战时用的就是这把不起眼的剑,所谓圣剑光芒什么的,都是古兰斯编造出来的。”主角惊讶之余,不免有点失望:“这是真的吗?你们原来都知道,故意瞒着我。”不过随后,主角突然间好像领悟到了什么,说:“我明白了,西巴。所谓的圣剑,应该是心中留有的东西。只要心中有着坚定的信念,就算是一根树枝,也能成为圣剑。”西巴终于等到了主角这句话,欣慰地说:“你终于明白了啊。一个人的心能寄托于什么东西,或者什么力量的话,他就能实现自身真正的价值了。这对于朱利安斯来说也是如此的,他试图借助玛姆之力量来拥有世界也只是个瞬间的幻影而已。”但卡德叹息到:“为了他自己瞬间的幻影,却要搭上成千上万个无辜者的性命。”出于某些原因,大贤者西巴和卡德不能去圣母阻止朱利安斯。所以,这个使命便落到了主角他们身上。然而,唯一的圣域钥匙已经落在朱利安斯手上,那么到底怎么去圣域呢?其实,还有一条路,就是被大贤者西巴封印的“ダムの塔(德依姆之塔)”。这座塔就是通往圣域的桥。很多人以为塔和帝国一起消失了,实际上,这座塔一直被西巴封印着。事到如今,大家只有去那里才能到达圣域,阻止朱利安斯。西巴则提醒大家,塔内机关重重,怪物超强,要想通过那里是比相当艰难的事情,要做必死的心理准备。主角等人经历了这么多风雨,生死离别之后,已经变得视死如归了,大家异口同声:“就算死,我们也要去,毫不犹疑!”走前,苏拉桑手做了大鞭,给大家钱行。

这天夜里，就命运连在一起的同伴们，

开诚布公

马上就要分开，留下了离别的情，

彼此是向着何方，

请来的月光，

使我们前进，

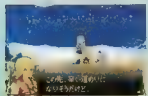
伙伴们的支持，

使我们前进，

同伴们的心啊！

伴随一路平安！

晚上，在满天繁星下，男主角和女主角



月下私语。男

主角对女主角

从侧面表示了

好感，他说：

“虽然前方的

道路很曲折，

但是不管发生什么事情，我都会誓死保护你的。”女主角听后当然很高兴，两人手拉着手，彼此注视着对方。

天上皎洁的明月作证，

就这般透明的沙丘黄昏，

一周见证这纯真而又真挚的爱情。



闪光之桥

在去德依姆之塔，可以先去完成几个分支。先在依修的强化屋中和下方的“ジャハリ（哈加利）”对话，他会告诉你北面玻璃尘沙漠里的怪物身上有“月のしずく（月光水滴）”，他很想要，问你愿意帮他吗？选第一项答应他，然后从北面出城到玻璃尘沙漠打倒那里的怪物，注意，这种怪物很难打，当它全身发光时千万别攻击它，你的攻击将会被反弹到自己身上。随机就可拿到月光水滴，没事了就继续打，直到拿到为止。得到后，返回强化屋，和哈加利对话，选第一项拿到一枚“アナグマの金貨（グマ族の金貨）”。很多分支可以重复做，这个也是。再和他对话，他又会问你“月光水滴”，如果打到了还可以给他，也就是说……“自己想吧”。

同样在强化屋，和左边的坏人“ガナディ（卡纳迪）”对话，他会问你带些野菜和果实。如果有，就可以给他。然后出去，再进来和他对话，他又会问你带，再给他。再出去，再进来和他对话，他又会问你带，再给他……几次以后，他就会给你一枚“アナグマの金貨（グマ族の金貨）”。

然后再到城外走到傍晚后进来，在宿屋左边就会有个人，和他对话后如果身上有4000的话，就可以买一个アナグマ，以后它就会出现在仙人掌小屋，一共可以买三个。

同时在傍晚，宿屋右上方会出现一个魔女“アサド（阿萨德）”，可以用一枚“アナグマの金貨（グマ族の金貨）”和她换一个精灵，精灵的种类是以当天的守护精灵为准的。比如，这天是水精灵日，那么换来的就是水精

灵，如果是火精灵日，换来的就是火精灵，依次类推。

好了，依修的分支基本结束，现在用大炮发射到特波尔村地区，着陆往下走。再往右走。再往左上角走。再往上走。就可以看到一位女神像，如图：

在女神

像的右边就有

一颗“土”的辉

石。”首先走

到我画的位置，

在用ナビッ

ハンマー（御小槌）后，走上去就可以拿到了。

现在就剩最后一颗“光之辉石”了。在哪里呢？就在北面的玻璃尘沙漠中。既然如此，

就坐大炮回到依修，去北面的玻璃尘沙漠。途中顺便到仙人掌小屋去打造一下武器。

●北面的ガラスの砂漠（玻璃尘沙漠）：

出现怪物——

白天：ブチドラゴン（龙，魔法效果不大，

用弓弓箭）/スカルドイレク（不死，会反

弹物理攻击）

黄昏：タイラノス（爬虫类）スカルドイレ

レク（不死，会反物理攻击）

夜晚：デーモンヘッド（恶魔，突属性攻击

有奇效）/スカルドイレク（不死，会反物理

攻击）

商人随机出现可能。

提示：这里在傍晚才会出现一座“光

砂桥”，才能超过其它时段无法超过的地方。

进去后，往右走。到了夜晚后，就会出现光

砂铺成的桥。过桥往左上走。再往左走。上

高地，往左走，如图：



在夜晚，左图所示的地方就会出现一座光砂桥，走过去再往右拐就会拿到右图所示的最后一颗辉石“光之辉石”。至此，8颗辉石已经全部得到了。

然后返回刚才的高地，往右走。超过光砂桥，我们把这个叫做A地点，右上有两个宝箱拿好后，先往右走，分别超过两座光砂桥可以得到两个宝箱，再继续往下左拐一直走，就可以拿到一个宝箱。然后再回到刚才的A地点，下坡往左走。再往上走。超过光砂桥，左边可以得到宝箱，拿好宝箱后往上走。就是记录点了。再往上走就是遗迹的通路了。

走到遗迹大门前，突然，食魂魔怪现身了。他自称这次是来帮助主角他们的，并且告诉主角两人，解开大门封印的秘密就隐藏在西边遥远的洞窟中，让主角他们从

南面往大炮过去。食魂魔怪还说，他的目的只是要吞噬、品尝强大的灵魂。不管是主角他们的灵魂，还是朱利安斯的灵魂，对他来说都是很好的食物。他这样帮主角，只是为了让自己的食物变得更美味，更强大了而已。

既然如此，就要去那个洞窟了。来到崖面沙漠的大炮屋。发射到左下角的“封印的洞窟（封印的洞窟）”。



黑暗使者

●封印的洞窟（封印的洞窟）：

出现怪物——

ラストン（昆虫，会吸取我方MP）/シャドウ

ゼロウ（不定形，“00”“光”属性有效）

/ブラッディボン（不死，全武器无效，光

属性有奇效）/ゲール（不死，全武器无效，

光属性有奇效）/カイザーミミック（不思议，

斩属性有效）

商人随机出现可能。

提示：不死系敌人很强，光属性魔法对

他们有奇效，特别是装备流星锤时的攻击魔法。

进到洞窟后左下有宝箱，拿完后往左

走。然后到达一个有上下两条路的地方，我

们把这里叫做“A地点”，如图：

在左边有个机关，跳上高地

后调查它，选

择第一项，画

面上就会显示

说“第一个封

印已经解开”。

然后在往左下走，到了一个

都是宝箱的地方，又可以

看到两个机关，分别调查，

就会分别显示“第2个封印

解开”，“第3个封印已经解

开”。再回到“A地点，往左

走，到了一个有左右两条路

的“B地点”。先往右走，解

开第四个封印。再回到“B地

点”往左走。再往右走，

就可看到第五个机关。调查

后，解开第五个封印。所有

的五个封印已经解开，现

在大家回到刚开始的地方

往右走。一直往里面走就可

以看到一个门洞。进去里面

调查一下，上面写着：“不

要叫醒黑暗使者，否则就会

大难临头；那时，墓碑的守

护者会让你知道死亡的滋味。”

虽然上面的文字很可怕，

但是为了全三界的和平，

看来只有试一下守护者的

魄力了。选第一项，守护者

苏醒了。一场BOSS战再

所难免。

这个BOSS难度中等偏上，

主要在于它释放的“灵魂

魂”攻击力强，而且有一定的

跟踪性。大家尽量躲开。另

外，魄力攻击可以在同一地

点回旋一段时间注意回避。

武器方面用流星锤效果不

错。魔法方面，虽然它魔防

力很高，但是光属性魔

法攻击对它依然很有效果。用装备声头或流星锤的光属性攻击魔法，追尾攻击，取胜只是时间问题。

胜利后，守护者给予主角他们开启遗迹大门的钥匙“暗之精灵ジェイド（暗之精灵丘依德）”。到这里，所有属性的精灵已经拿到手了。接下来，就急着去遗迹。先用大炮发射到ロリマー（罗利玛）城完成几个分支。分支介绍如下：

先去左边大门里和ガス（卡斯）对话，解开余下封印，得到精灵。然后再进入右边大门，和里面的老头“ドル・ネリ（迪·鲁内里）”对话，连选两次就可以把仙人掌君给他。然后再去仙人掌君调查花盆，再回到那里和迪·鲁内里对话就可以完成分支。虽然这个分支没什么东西可拿，但是为了完美通关还是做一下吧。

随后，就可以去城后的卡拉山脉。一直走到以后打BOSS的地方，在记录点旁边会出现一个咒术师“フローラン（富罗朗）”，只要有10枚相同属性的“コイン（硬币）”而自身有同一属性的精灵三个，他就能再给你精灵。

去遗迹之前，请大家好好地筹备一下道具，武器及防具。

现在就可以去遗迹了，从北面沙漠回到遗迹入口，现在封印的门就能在光之精灵和暗之精灵的力量下，打开了。

封印之塔

●遗迹的通路（遗迹的通路）：

出现怪物——

ウルパデビル（亚人，会放气功弹）/ヘルハウンド（兽，会旋转攻击）/パイパー（爬虫类，会中毒攻击）/ウィザードアイ（不显攻击，会连续攻击）/ボルダー（不显攻击，会星星攻击）

提示：1.务必按照我攻略上写明的步骤玩，别跳过任何一步。

2.每两层都有一个记录点。

进入后，有左右两条路。先往左走，进去后到个岔路往右走拿一个宝箱。再往下跳，然后往右走。有两个灰色液体怪物，左边用“斩”属性，右边用“叩”属性，再往下走，会到个都是魔石的房间。先往下走，用木精灵击碎魔石，里面拿宝箱。再用光精灵击碎右下的魔石，里面有宝箱。最后用暗之精灵击碎右方的魔石，进入。一边拿宝箱，一边往上走。来到一个高低不平的地方，先上上，然后拐到右边跳上高台，进去。如图，下方有两个机关，调查右边的机关，选第一顶舌，再从左边走出，外面的样子就变了。一直上走，就能看到图中所示的门洞了，进去。

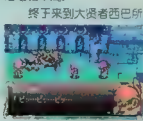


进去后，上下有两个机关，调查下方的机关以后，进来的人口被封闭。往右上的出口出去。再用链球路过面，进入右上方的门洞。右下方有一块魔石用月之精灵搞定，第二快用火之精灵搞定，有两个宝箱。右上方也有两个宝箱别忘了，然后就可以从中间的门出去。到了传送装置，女王会说：“恐怕进去后就无法回去了，真的去吗？”去的话选第一项，不去的话选第二项。之后就可以来到“ダイムの塔（德依姆之塔）”

●ダイムの塔（德依姆之塔）：

出现怪物——

ブラッドドル（魔法生物，会使用混乱攻击）/ゴースト（不死，全武器无效，光属性有奇效，注意其范围攻击威力很强）/ヘルナイト（亚人，会剑冲击）/ユニコーンヘッド（魔法生物，“叩”“月”攻击有奇效，掉落宝箱率高）



终于来到大贤者西巴所说的德依姆之塔了。男女主角为了尽快找到通行信号分别行动。女主角往右走下，男主角往左上走，往上下楼，调查中间的半球，左下方的门就会开，进去后就会发生情事。

主角来到一个都是机器人的地方。这些机器人和地下大河及海底火山中的机器人一模一样。这时，其中的一个突然站了起来。主角担心又会碰上两次一样，出现怪物，于是拿起剑准备战斗。还好，这个机器人和前几天那次不同，似乎很友善，它说：“我一个人在这里很久了，特别孤单寂寞，我需要朋友，我的朋友已经都不能动了。”主角看机器人这么可怜，就让它成为了自己的同伴。于是，新伙伴，机器人“マシーナ（玛西斯卡）”加入队伍。

然后，再带着它来到1楼的石碑前，它就会说出暗号了。正上方的门就会打开，进去后来到“ダイムの塔（德依姆之塔2层）”

●ダイムの塔2层（德依姆之塔2层）：

先调查中间的石碑，然后打三次中间的半球，左右两边楼梯上的门就会打开。先进左边的门，来到3层。

●ダイムの塔3层（德依姆之塔3层）：

调查石碑后，打下下面的半球三次。然后回到2层从右边门进去，打从左数第二个半球一次，第二个半球五次，左边的门就会打开。再回到2层往左边上3层，往上进门。里面有个记录点，再往上走就能到4层。

●ダイムの塔4层（德依姆之塔4层）：

调查石碑，上面说：“狡猾的风灵会把这里吹灭。”然后走到一半的地方，往下的路具被风吹断了。没办法，只能继续前进，往下方中间的门进去，来到5层。

●ダイムの塔5层（德依姆之塔5层）：

这里没有什么难度，跳上高台往中间的

●ダイムの塔6（德依姆之塔6层）：

先看右边的石碑，上面说：“打碎银色的蛋后，火灵会把火点燃。”这是什么意思呢？当大家用链球跳到下方就会明白了。下方中间有两个银色的液体怪物，如图：



站在我图示的位置分别用“流星锤”和“链球”击碎他们，右边的门就会开了。进去后，又是记录点，走进上方的门来到7层。

●ダイムの塔7层（德依姆之塔7层）：

调查石碑后，上面说：“有勇士的遗体堆放在一起。按照勇气的高低排列，来安抚水灵。”什么意思呢？场景中一共有三个方形机关，在旁边也一起有三堆机器人的废墟，依据废墟机器人的多少，由少到多打三个机关。所以，第一个先打右下角的机关，第二个打右上的机关，最后打左上角的，上方的门就会打开，进去来到8层。

●ダイムの塔8层（德依姆之塔8层）：

调查石碑后，分别打三个半球三次。再踩右下的黄色地板，回去的路又会塌了，用链球过去，左边有宝箱，幸好上上楼。

●ダイムの塔9层（德依姆之塔9层）：

分别踩下左右两边的黄色石板，中间的门就会打开。上去，有个记录点，进中间的门。

●ダイムの塔10层（德依姆之塔10层）：

内有两个半球，打打顺序和7层一样，从机器人少的一个开始打。即，先打右上的，再打右上的，最后打右下的。然后，从左边上楼。

●ダイムの塔11层（德依姆之塔11层）：

石碑上面写着：“净化内兽的人偶，能让火灵点燃最后的火。”用光魔法，建议用装备流星锤的光魔法攻击中间的三个人偶装置，消灭他们后，下方中间的门就会打开，进去。

●ダイムの塔12层（德依姆之塔12层）：



记录完后，分别踩下左右两边宝箱旁边的石板，再走到中间路，又会塌了。完

后，走进就会遇到BOSS战。

这个BOSS难度不大，主要就在于只有在他全身发光时才能攻击它，而且“突”属性对它无效。注意回避它四个圆形手的回旋攻击，其它比如激光攻击都很好躲避。武器方面用剑可以对付他，不过还是用月之精灵的攻击魔法更为奏效。和往常BOSS一样，用魔法追尾攻击，很快就能让他哑火了。

胜利后，终于可以到达圣域了。女主角也随之赶来。可是，突然，前方出现了朱利安斯的影子……最后，世界到底会怎么样。主角能拯救世界吗？



黑暗使者

越过德依姆之塔来到圣域。朱利安斯的影子出现在三人面前。这时，德依姆之塔突然启动了自动防御系统，开始慢慢地倒塌了。朱利安斯喊道：“看，你们多愚蠢。不用我下手，就自断后路了。而你们这帮家伙的希望和理想也会随着塔的倒塌而



起消失的。作茧自缚，这难道不是吗吗？哈哈……”主角听后非常生气，大骂：“混蛋！”冲过去一刀。朱利安斯的影子再次讽刺到：“请允许我这个煞风景的人离开此地吧！你们两个人好好地享受在这世界上人生的最后一刻吧！哈哈哈哈哈……和德依姆之塔一起下沉吧！哈哈……”

突然，地面裂开，男女主角被隔开了。女主角对男主角说：“别管我，先去阻止朱利安斯，快，别犹豫了。只要能害着你，我就心满意足了。”男主角怎么舍得这样做，正当为难之际，机器人玛西帮助女主角跳到了对面。而自己则对两位主角说：“我和德依姆之塔是不可分离的。要是出了塔，那我也就不能行动了。放心吧，我以后不会孤单了。因为在塔里有很多伙伴会陪我一起战斗的。很高兴能认识你们两个朋友，再见了……”说完，德依姆之塔缓缓地倒塌了，玛西的身影也渐渐从主角的眼中消失了……

终于来到圣域了，主角在心里感谢所有曾经为你们牺牲，给予你们帮助的人。然后，怀着对未来生活的憧憬和希望，对朱利安斯这个魔王的仇视，跑进了圣域。

●マナの圣域（玛娜圣域）：

出现怪物——

グスタマー(植物，会中毒攻击)/ムーンワンダー(不杀)/サタンヘッド(恶魔，会火攻及声波攻击)/レッシュ(恶魔，突属性有奇效)/アースバジリスク(爬虫类，会石化光线攻击)/ブチボセイドン(亚人，会远距离攻击)



此处就有如八卦阵，走错路就会兜圈子。所以请按照我攻略上写的走。

进去后往上一再往右一再往下一再往右一再往上。发生情节，圣域中的森林正在慢慢地枯萎，这一定是ジュリアス(朱利安斯)的魔力影响到マナ(玛娜)之力的关系，

说明他正在接近マナ(玛娜)之树。

继续往上走一再往右走上走到A地点，再往右走，黄金女神像一回到A地点，往右走上走，拿第二个宝箱一再回到A地点，往左走一再往左走(三个出口都可以)一再往左走上走一再往左走到一大门前，这里为B地点，先进中间大门拿宝箱。一再往左走，拿宝箱一B地点，再往右走，遭遇BOSS战，难度不大，沿着走廊走上去砍它的头就可以了。一胜利后，往右走。一再往右走一再往右走一来下方有右下和左上两个出口的C地点，先往左走一再往左走一再往左走楼梯下去一事完所有宝箱后返回C地点，往右下楼梯下去一再来到一个有右下和左上两个出口的D地点一先往右下出口出去拿两个宝箱一再回到D地点往左走一再往左走上走一再往左走一再往右走一再往右走一来到一个有右上和左下两个岔路的E地点一先往左走走，拿个宝箱一再回到E地点，往右走一进上方的门一事好左右的宝箱，再进中间的门一到一黄金女神像，再进去就可碰到朱利安斯的影子。



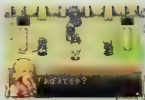
暗从心生

朱利安斯的影子说前面是只有像朱利安斯大人一样的“神”才可以进入的圣地，主角反问：“朱利安斯这样的人也可以称为神？”影子回答：“当然可以，因为他很清楚自己在做什么，不像你们心中充满了疑虑。”主角否认到：“我们才没有疑虑，我们要一鼓作气打败朱利安斯。”是吗？哼哼……那就让我试给你看看吧！”影子笑到，似乎很得意。影子用手一挥，伯卡德出现在面前。影子好像给他施展了什么魔法，伯卡德把自己的阴暗面给说出来了，他说：“我虽然知道自己的妻子一日去了圣域，就不可能回来。但是，我还是硬把她送走了。”影子

笑到：“看吧！你们所尊敬的伯卡德也只是个自私自利的小人。为了自己，都可以眼睁睁地看着最爱的妻子去送死。”

说完，影子再一挥手，威利和雷斯特出现了。他们同伯卡德一样，也在影子魔法的操控下说出了自己的阴暗面的心理。雷斯特说：“在姐姐被公国士兵抓去的时候，我虽然很伤心，但是另一方面我也很开心，因为终于能从姐姐烦恼的溺爱中解脱出来了。”

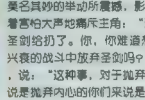
“怎么样？外表看似温和的吟游诗人，其实身体里也流着冷酷的血吧！”影子笑到。在(雷斯特一声悲鸣后，威利开始自诉了。)我，我在玛娜一族的村子被袭击时，竟然抛下了生死与共的伙伴，自己先逃走了。”“就算是生死之交，也逃之不顾。这个所谓的玛娜战士也只是个贪生怕死的胆小鬼而已。”影子



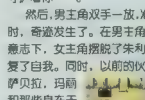
继续微笑着。同时，他把魔掌伸向了女主角。女主角也在影子的魔法作用下，露出了自己的阴暗面：“刚到地(主角)家的时候，我就很羡慕他(主角)，因为我的父母都被人杀了，我成为孤儿。而他却有慈祥的父母，和一个温暖的家庭。”“你恨我忘他吧，所以你那时也希望你和你一样无父无母，颠沛流离吧。”影子追问道。女主角内心非常矛盾，无法回答，便大叫起来。随后，影子问主角：“当你看到每个真实内心的丑恶时，你还执着吗？你好像已经有点动摇了！哈哈……”

然后，影子又用魔法控制了女主角他们四人，想让他们和男主角自相残杀。同时，还在极力诱导男主角：“怎么？看了他们这些人丑恶的内心后，你还依然坚持吗？”男主角并没有被影子的花言巧语所蒙蔽，对女主角角角说：“还记得吗？小时候不幸福的时候，在瀑布的小屋又相遇了。当时你把我当成公国士兵又是打又是踢的。这一定是上天安排的吧！我们一起为世界和平而结伴同行至今，历经了多次的离别和重逢。现在，你已经成熟了。可是我，还是一个小孩子。一直嘴上说要保护你，保护你。可是在危机关头，我一次都没履行过我的诺言。在你面前，我说要变得更强大，要变得更懂事，然而我却没做到。”说完，主角缓缓地放下手中紧握的圣剑。影子不解，或者说影子被这无名氏的举动所震撼，影子带着胆怯，用害怕大声地痛斥主角：“混蛋！你竟然把圣剑扔给了你，你难道想在这事关世界兴衰的战斗中放弃圣剑吗？”主角一以为然，说：“这种事，对于抛弃迷茫，不，应该说抛弃内心的你们来说是不会明白的。”并且继续劝说女主角说：“我相信你，从第一次看到你时就相信你。就算你被朱利安斯所操纵，我也不会和你战斗的。谢谢你，多亏了你，我才能来到这里。以后，我会依然守护着你，和我的父母，阿曼达他们一起守护着你……”

然后，男女双手一放，准备含笑而去。这时，奇迹发生了。在男主角舍身取义的顽强意志下，女主角摆脱了朱利安斯的操纵，恢复了自我。同时，以前的伙伴们，伯曼，伊萨贝拉，玛莉和那些身在天堂的伙伴们，用自己的信念给了女主角强大的力量，这



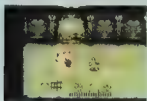
同时，奇迹发生了。在男主角舍身取义的顽强意志下，女主角摆脱了朱利安斯的操纵，恢复了自我。同时，以前的伙伴们，伯曼，伊萨贝拉，玛莉和那些身在天堂的伙伴们，用自己的信念给了女主角强大的力量，这



同时，奇迹发生了。在男主角舍身取义的顽强意志下，女主角摆脱了朱利安斯的操纵，恢复了自我。同时，以前的伙伴们，伯曼，伊萨贝拉，玛莉和那些身在天堂的伙伴们，用自己的信念给了女主角强大的力量，这

种强大的力量摧毁了朱利安斯的邪术，在场的其它人都恢复了自我。

影子这时已经掩藏不了自己的恐惧了，一再地说道：“怎么会这样，怎么会这样？”这时，大贤者西巴也赶到了。柏卡德对女主角表示了歉意，而女主角则抛弃她和母亲的父亲来说，一点也不没责怪的意思，她也知道父亲柏卡德当时身不由己。不过，女主角依然叫柏卡德为叔叔，而不是父亲。



影子虽然惧怕人类强大的意志力量，但是仍然说人类是一群有缺陷的生物，一点都没进步。但大家都用自己的话反驳了他，雷斯特说：“我们也许像你所说的那样很脆弱，但是我们不是为了强大才活在世界上的。”威利说：“人类之间那种千丝万缕的情感，你们这些被人制造出来的影子是不会明白的。”最后，大贤者说：“其实没有进步的人是你们，是朱利安斯，或者说是汪达尔。”影子疑惑，问：“为什么这样说？”大贤者解释到：“因为他又要重蹈20年前失败的覆辙了。”影子则解释到：“那一次是因为朱利安斯大人犹豫了一下，一不留神输给了你们。现在，他已经毫无顾虑了。快点消失吧，聚集与这里的伪君子们。朱利安斯大人……”



这时，传来了朱利安斯的声音：“影子，我有什么事情吗？”影子回答：“打搅了，大人。请赐给我更强大的魔力源，让我消灭他们。”朱利安斯回答：“好吧。我把你喜欢的‘饲料’都给你吧。我反正已经不需要了。”说完，便把所说的“饲料”给传送过来了。令人惊奇的是，他们所说的“饲料”竟然就是失踪已久的古兰斯国王。影子似乎又得意起来了：“你们想不到吧！你们一直都在伤害的是他，因为我们这些影子，还有那些魔物都是依靠古兰斯的力量生存和强大起来的。也就是说，你们至今还没发现，你们所

削弱的是古兰斯的力量。”

“事到如今，已经顾不上怎么多了。柏卡德对

女主角说：“你们，快走，快去阻止朱利安斯。”

女主角不想抛下大家，所以正在犹豫中。随后，斯特和威利也让他们赶快走。大贤者说：“我们会随后赶过来的，你们快走！”

“影子无知地说道：“这就是你们所说的友情吗？这就是你们所说的理解吗？真是一群愚蠢的东西，和朱利安斯根本不能同日而语。抛弃伙伴，自己先走有什么不对吗？一群虚伪的东西，全都别想走。”于是，影子用魔法击倒了所有的人。还得洋洋地对主角说：“他们其实和垃圾一样，哈哈……你还是在把他们当作台阶，踩着他们通往神之道为好！”突然，古兰斯国王站了起来，抱起双手，吟唱起魔法：“魔之声啊！以我之名，听我之言吧！”把影子打个够呛！影子不解说道：“不可能啊，你应该已经被朱利安斯大人的魔法所封印不能动弹了。”古兰斯不理睬他们，转身对主角说：“我一直在守护着你们。你们都长大了，也强大了。我们大家的理想就交由你们来完成吧。”然后，柏卡德用玛娜之力把女主角传送走了。留下的人则和影子做着殊死战斗。

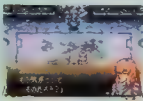
伙伴们殊死的战斗

异常地激烈。

楚陷，

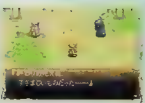
是一场难以想象的惨烈之战。

女主角被一阵光传到了最终战场前。



男主角说这就是希望之光，这就是能驱散黑暗的希望之光。不善伙伴

们是死是活，为了世界上其它爱好和平的人们，一定要战斗到底！！



往前走就能见到万恶之源，黑曜皇帝朱利安斯也就是汪达尔。朱利安斯看到主角他们后，说：“牺牲了自己的伙伴，你们终于来了。可惜，你们已经晚来一步了。”玛娜之树似乎正在枯萎。男主角责问到：“朱利安斯，你要玛娜之力到底想干什么！”朱利安斯心不在焉地回答到：“我？我想见一下这个创世的玛娜女神，其实我自己也不太清楚为什么想见她！”主角再问到：“女神？”朱利安斯继续说到：“女神就是创造这个世界的第一个女性，她就近在眼前！”男主角纳闷，问到：“什么意思？”朱利安斯解释：

“很简单，支撑世界的事情以后我会做，这样的话，女神也只是个平凡的女人而已。所以，她就会向我下跪。这样一来，女神就是我的仆人了。”

然后他对女主角说：“来我身边吧，让我帮你解脱这悲哀的命运吧！”

男主角问：“悲哀的命运，什么意思？”朱利安斯轻蔑地说：“你问身边的女孩，她一定已经发现了。”

于是，男主角问了女主角真相。女主角道出了真相：“玛娜之树其实就是……就是柏卡德的爱人……也就是……我的母亲！”

男主角大吃一惊说到：“什么！！！”朱利安斯一边好笑，一边对男主角说：“明白了吧！在这个世界上根本没有

什么女神，有的只是一个女人而已。换句话说，你来这里，就好像柏卡德一样，为了支撑世界，把自己最珍惜的人送来至诚做人柱。”

男主角否认道：“别胡说八道，我根本没这意思！”朱利安斯讽刺道：“笨东西，你不是这样想的。可是你的小情人却是为了成为玛娜之树才来这里的。”

男主角不相信这一切，可是女主角并没有否认。朱利安斯一看是个老练的好时机，便说道：“终于明白了吧！为了不让她（女主角）成为人柱，你们两和我联手解脱悲哀的命运吧，让自己所爱的女人做人柱，难道这是正义吗？”

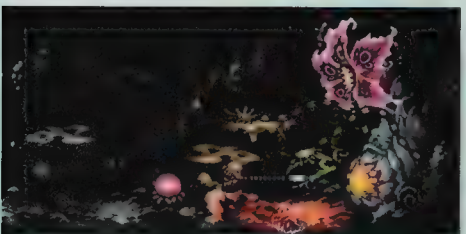
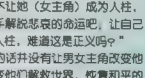
朱利安斯的话并没有让女主角改变他们的初衷，改变他们解救世界，恢复和平的初衷。因为他们两个彼此都

坚信着对方，这种执着的信念，对美好未来的渴望和视死如归的意志，给予那把锈迹斑斑的圣剑强大的力量，就像传说那样，圣剑顿时迸发出耀眼的光芒。这种光芒代表着胜利，代表着希望，代表着爱！！

这种光芒让自称神的朱利安斯也感到恐惧，自言自语到：“就连杰玛骑士也没让圣剑发光，而他们却……”

既然圣剑已经在手，就能修理朱利安斯了。

不愧是最终BOOS，实力不可小视，如图，





这是他的第一形态，光魔法对他有很好的效果。

第一

形态

的他主

要难点在

于。第一，

他会召唤牛

一样的怪物V这种

怪物HP很多V而且

很难缠，注意对

付。第二，他会放

火球魔法，当看到

一个火球飞来时V请

马上躲开，不然HP

会掉很多，有时还会

追加灼烧状态。第三，他会

把自己包在一个光球里，

物理攻击就会无效，用光

魔法对付就可以了。

第二形态的他主要的难

点在于。第一，一开始他会分

身，分身时，攻击无效，注意观察他最后分身

点在那里，等

在这里位置打

他。第二，当

他全身燃起火

焰（如图）或

发澈蓝色的寒

气时，千万不

能靠近他，否

则HP掉起来

就像流水一

样，很有可能

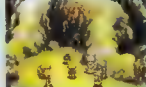
一下子就没命

了，燃起火焰后一段时间，他就放一个范围为“十字”的魔法，很好躲避；蓝色寒



气后一段为一个跟踪性的龙卷风，注意回避！其它没事。

第一形态的他主要难点在于。第一，当



他全身发蓝色光后，物理攻击无效，光魔法攻击有效；此时，他会乱拳攻击，很大几率中毒。第二，当他全身发绿光后，物理攻击有效，魔法攻击无效。第三，当他全身发彩色光时，魔法攻击有效；此时，他会上下一字型穿越，很大几率让人瞎眼；还会从天而降，注意回避，多注意恢复HP，只要坚持一段时间，就可以over他了。

胜利后，反飞湮灭的朱利安斯依然骄傲地说：“我是不会消失的，只要玛娜之力存在着，我就会再次复活。我们还会再见面的。”

虽然男主角对女主角是多么地不舍，虽然女主角对男主角是多么地依恋，可是为了能保证世界源头的生命力，女主角必须牺牲自己。男主角对女主角承诺：“不管你变成什么，我都会守护你到最后。”女主角则说：“我绝对不会忘记你的。我只要一睁开眼睛，想到的就是你的样子。”

两个人进行了最后的爱的表白后，女主角带着众人的寄托化为了守护全世界的玛娜之树……



暗从心生

新的玛娜之树诞生了。



世界也再次翻开了崭新的一页。

可是伙伴们……

依然继续着玛娜之战时，

那些牺牲了的，

不能回来的人们

各奔东西的伙伴们……

带着各自的信念，

走着各自的人生之路

时光流逝……

伙伴们一个个地仙去了，

故事变成了传说

人们应该会发现，

传说中隐藏着一个动人的小故事，

那对生死伙伴的传奇故事，

那对恋人忠贞不渝的爱情故事，

那个创造希望之光，

带给别人信念与理想的故事!!!



作者：MMCO

特别鸣谢：阿霖，雪樱，amiro



作者感言

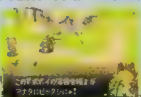
我刚玩这款游戏时，觉得操作真的很烂，就像很多铁杆玩家一样，要不是看在square&enix的份上，以及怀着对圣剑系列的喜爱，我绝对不会再碰一下。

但玩到中期以后，我完全被其中感人肺腑的情节和游刃有余的人物刻画所征服了。比如，与伙伴们的生离死别，让主角越来越坚强，从而让他明白了，信念和意志力才是创造希望的源泉，而不能单单依靠所谓的“圣剑”。又比如，反面角色中的シドウナイト（暗影骑士）和デビア

ス（忒皮亚斯）兄弟。虽然他们多行不义，但是大家觉得吗？并没有让人深恶痛绝的感觉。相反，我觉得他们内心都很善良、正直，只是一时糊涂，上当受骗，不能自拔而已。我想很多玩家都像我一样，对他们是表示同情的。

谁说游戏只是娱乐的东西，新约圣剑

就包含着很多的人生哲学！友情、爱情、亲情依然是不变的主题。男主角对女主角的承诺是守护她一辈子的。的



确，他等在树旁直到走完人生最后一刻。这种忠贞不渝的爱情，谁说只在琼瑶的电视剧里才能看到？游戏中不也有吗？

玩游戏的真谛并不是在于过关，而在于体会游戏所描绘的深层意境。特别是square&enix的RPG更是如此。这也是我花了很多时间写剧情攻略的原因，因为如果不懂日语，看不明白对白的含义，那么怎么能体会到游戏所要传达的真正含义呢？同时，本人水平有限，不免有所疏漏，还好有4757的阿霖、雪樱、amiro他们的帮忙，才能完成这个庞大的工作。希望大家能够喜欢！！我和4757的同仁们将继续努力，为大家制作更多更好的攻略。

12年后再度复苏的感动!



元气史莱姆 冲击尾巴团

文 / MMCO



开篇

在许多的DO迷眼中,可爱的史莱姆应该算是最有人气和

爱,不管是DO迷,还是非DO迷都被游戏清新诙谐的风格所吸引,纷纷驻足观看,可见此游戏魅力之无穷啊。现在,就让我们和大家一起去领略这奇幻的史莱姆世界吧。

制作冒险书

玩家要选定一个档案制作冒险书,也就是一个记录,在这个过程中,系统会指定玩家起名,当然玩家也可以使用游戏的数据,来设定一个自己喜欢的名字。

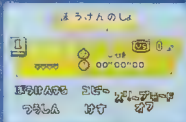
作为主角的名字。

随后,加值,在冒险书的下方会出现几个菜单指令。

ぼうけんする, 开始冒险, 戻る, 返回, 制作冒险书, プレイモード(オン/オフ), 休眠模式(开启/关闭)。

如果“休眠模式”处于“オン”也就是开启状态的话

玩家因游戏时间过长而感到疲劳的时候,就可以依次按下“SELECT+L+R”暂时中断游戏,因循恢复,再按下“SELECT+L+R”就行了。但请玩家注意,休眠模式并不能记录游戏的进程,万一电源断开,游戏的进程将会失去,所以大家谨慎使用。



攻略



始料未及! 神秘尾巴团深夜突袭



那就连选三次“いいえ”。随后穿过前方的管道救出神父。按照他的指点扛起重方的爆炸石。离着远远地往巨石那边一扔。请玩家注意：爆炸石只要一落地就会立刻爆炸！一定要小心点扛着。轰的一声巨石瞬间化为灰烬。这样，轨道车就能通行。看看天色也将近黄昏，两人便一起跳上了回镇的轨道车。在半路中，神父送给史莱蒙一个计时器，它可以显示早晚的时间变化。神父特别告诫：当时将要到深夜十分的那刻前，一定要回到镇上，否则就会出现可怕的红色尾巴团，一旦遇到它们，后果不堪设想。

轨道车缓缓地驶离了森林不久便开到了镇上。亲眼见到史明镇如此的萧条、破



败，神父也老人家也不禁伤感起来。不过在一旁的史莱蒙却让他看到了希望！神父问到：“你真的要用自己渺小的身躯和人多势众的尾巴团作战吗？”（选“はい”）史莱蒙毫不犹豫地点点头。看到这个少年如此勇敢、坚决的样子露出了欣慰的笑容。明天就算有再艰巨的战斗，我们这位少年英雄也一定能战胜的吧！

第二天早上，几个已经获救的同伴正在商讨怎样搬动地上的铁球。经过大家的研究发现，每个铁球上的数字就说明这个铁球的重量。比如挡住中央道路的铁球上

面写着“5st”的字样，说明这个铁球重5个史莱姆吨。而一个同伴就能搬运一个史莱姆吨的重量。现在镇上已经有6个同伴了，应该能搬动那个“5st”的铁球了。事实也正如大家预计的那样，在神父的指挥下5个同伴一起把铁球搬开了。

而史莱蒙就要再次进入森林深处，营救其他被困的同伴们。由于神父的得救，现在可以去“一目丁”石上方的教堂进行记录。

来到森林，在入口处正巧碰上一只鬼鬼祟祟的鸭嘴兽，一直追它来到被防护栏挡住的通道口。与它的老大——只有两条尾巴的鸭嘴兽相遇。老大似乎不想正面对决，派手下率乱史莱蒙。自己则往西北方向逃离。这时被防护栏挡住的通道都可以过去了。先进东南通道救出“トファイユ”，注意此处有怪物埋伏在树上。然后再进东北通道可以救出“ハフすけ”。右边有一奇异的水晶屏障怎么都撞不碎，用爆炸石也没用，只有等以后再说了。现在就去追击逃往西北通道的双尾老大。在进去之前先去救出神父之地扛一颗爆炸石，摧毁通道内挡路的巨石往下走，再摧毁下方的巨石就能遇到老大，可惜被它逃脱。跳上蘑菇继续追击，不料中了它的圈套，用史莱姆冲击撞碎封路的石墙，老大见状不妙又往东逃逸。史莱蒙继续对它穷追不舍。在追击途中独角鬼子会如雨般地从天而降，只要看清它们落下时地上所出现的影子，避开就可万无一失。躲过几轮轰炸后，终于能同双尾老大面对面的战斗了。怪不得它不敢与史莱蒙正面对决，原来真是一个草包。除了不能扛在身上扔出去以外，它和其他的鸭嘴兽根本没什么区别。几个回合下来就应声倒地了。都说人之将亡，其言也善！可老大就算到了苟延残喘之时还

不忘诅咒史莱蒙断绝8055战中，这么恶毒的鸭嘴兽死有余辜！走进上方打开的洞口就会遭遇8055战。

这是第一次8055战，难度相当低。石巨人的攻击方式特单一，只会伸出双手往下方冲击，而且在冲击之前它会先举起手发发疯。开始尽量用“史莱姆冲击”撞它，一旦看到它举起手开始发疯就停止攻击，快速走到它的左边或右边。当它冲击到下方后，会有一段停顿时间，乘机再攻击它。当石巨人的HP剩下半也就是头部被击落露出三个尾巴的鸭嘴兽时，攻击速度会加快许多，请注意。其他没什么了！石巨人消失的同时，前面的墙体也崩塌了，出现了一条通道。进去后，救出了“グランじいさん（格兰爷爷）”。在一番寒暄和感谢之后，两人一起通过传送门回到了镇上。

攻略



跋山涉水！希望之星勇闯夺命河

救出格兰爷爷的意义非常重大，因为他是史明镇知识最渊博的人，这对史莱蒙以后的营救行动帮助很大。格兰爷爷上告诉史莱蒙下一个营救地是位于史明镇西面的ワルオッター（瓦鲁奥托）河，据说那里是尾巴团的另一个根据地，也有四天王驻守。

次日醒来记录完后，史莱蒙就来到了格兰爷爷所说的瓦鲁奥托河。松软的沙地、蔚蓝的河水、色彩艳丽的珊瑚构成了一幅海天一色的美丽画卷。可惜，背负着营救使命的史莱蒙并不能尽情享受这难得的美景，匆匆沿河前进。

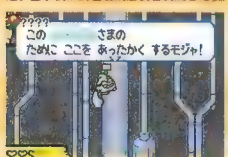
刚走进进去就救出了小个子史莱姆“ミニスラ”。然后潜入沙地穿过小河又可以救出一名同伴“スラじろう”。继续前进，走一座桥，发现有个路口被巨石挡住了巨前进之路。下台阶后看到有木筏沿河缓缓驶过，顺手把スラじろう送上木筏，再沿河往左上走，穿过桥洞在右边救出同伴“スラニオ”。随后沿河往下走到底，看到左右各有一台阶。用两次跳跃上左边有水流的台阶，从中救出三名同伴“ファンファン”、“スラベル”和“スラのせき”。接着再上刚才右边的台阶，内有两个小妖精，它们的攻击方式很特别，只要是能拿来的东西都会被它们当作武器，小心回避。结果它们后再救出上方箱子中的同伴“スラト”，先把他送上木筏再回来用史莱姆冲击把从左往右数第二块石头按到沙地上的痕迹撞下右边的台阶，水就会顺着痕迹注满水

迷宫中冒险的提示

1. 从上方进入，注意不要被敌人发现。
2. 从上方进入，注意不要被敌人发现。
3. 从上方进入，注意不要被敌人发现。
4. 从上方进入，注意不要被敌人发现。
5. 从上方进入，注意不要被敌人发现。
6. 从上方进入，注意不要被敌人发现。
7. 从上方进入，注意不要被敌人发现。
8. 从上方进入，注意不要被敌人发现。
9. 从上方进入，注意不要被敌人发现。
10. 从上方进入，注意不要被敌人发现。

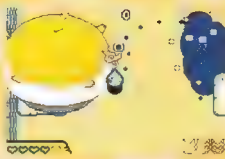
池。这样就能往右边走了。在途中救出同伴“スラのすけ”、“ホイミン”和“ハブ”、并发现一颗爆炸石和气球。把三名同伴中的一人送上气球。随后小心翼翼地扛起爆炸石。途中千万别让怪物给打落了。再放原路返回不获的地方。送走剩下的两名同伴。还记得刚才那个过桥后被巨石挡住的路口吗?现在就拿着爆炸石轰了它。此后往里走。救出同伴“スラックス”再扛起上方的爆炸石下右边的台阶。这儿也有和森林中一样的撞不碎的水晶。别管它以后再说。过了此地。就能看到矗立着的灯塔了。先救出左边箱子内的同伴“スラまち”之后用刚才扛过来的炸弹石炸开挡路的巨石往左一直走到底。又可救出一名同伴“おスラ”。把这两名同伴都送上木筏后。跳上水中冒出的喷泉。按住A直到喷泉被全部堵住后再松开。借此弹到中央的高地。进入下方的灯塔内。

灯塔有一个大型锅炉。自称シンド(希德)的鸭嘴兽正在锅炉管道的上方修理。由于锅炉的温度没达到它的满意程度。



因此希德让史莱森往锅炉里加木材。但仅凭旁边放置的一捆木材还是没能将锅炉加热到希德要求的水平。看来只能去灯塔外面找找了。

在灯塔外的不远处就有第二捆木材。扔进锅炉后温度依然没达标。再次出塔继续找。往灯塔的右上方走。过一座小桥后救出同伴“コ-子”。再经过左边的桥。来到一个有许多流沙的地方。救出两名同伴“クレン”和“ふちコロウ”。并且找到第三捆木材。把第三捆木材扔进锅炉里。可惜温度还是没能达到希德的要求。只能三出灯塔寻觅。这回沿着灯塔离地右边的河一直往上走。经过几个蜿蜒曲折的河道。发现一个有着两个夹押同伴箱子的地方。而且在最上方还有第四捆木材。当撞开其中任意一个箱子解救出同伴的时候。在下方的水域中就会突然出现两个章鱼怪。击败歪倒着的章鱼怪。救出“スエール”和“ツリキ”。并扛上第四捆木材返回灯塔处。在途中会遇到章鱼怪集大军的全力追击。玩家不必为它们只要躲过攻击就可以了。突围后把第四捆木材扔进锅炉。火候只差一点了。再有一捆就够了。没辙。只能第四次出塔找。跳进灯塔左上方的破洞。被卷到一个瀑布附近。在瀑布的下方有一个生命果实。而在右上方就有第五捆木材。回到灯塔把第五捆木材扔进锅炉。这次却物极必反。锅炉因温度过高而发生了大爆炸。被炸飞的灯塔顶部刚好碍开了隐藏在瀑布里的密道。鸭嘴兽希德自知



不仅没修好灯塔。还把好不容易隐藏起来的密道给暴露了。必定会受到上司的处分。官帽之下漏之大吉。而史莱森则乘机进入了密道。推开了里面的大门。门的那边是驻守瓦鲁奥特河的四天王。

这次的BOSS是尾巴团四天王之一。龙族的“スーパールキー(超级鲁基)”。难点出现于BOSS的HP少于三分之二的时候。它会把版面中的所有水吸入自己体内。成为一个很有弹性的皮球。这个时段史莱姆冲去无效。当BOSS喷出一个扇形的火焰群时。马上潜入沙地就可万无一失。然后BOSS又会朝地上重重地一跳。上方随之落下许多的小石头。接住小石头朝BOSS的头上扔过去就能有效地伤害它了。当BOSS的HP少于三成之时。就会用自己皮球般的身躯对准史莱森连续地使用“泰山压顶”。此时潜入沙地也可保太平。等BOSS气喘吁吁之时再乘机用地上的小石头扔它直到over。

胜利后进入前方的通道救出同伴“スラカン”。瓦鲁奥特河的营救行动暂告结束了!

攻略



赴汤蹈火! 正义之士挑战吸血伯爵

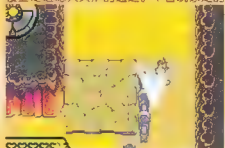
夜晚和スラカン一起回到镇上以后。史莱森从他口中得知了“スライムのしっぽ(史莱姆尾巴)”的事情。据说“史莱姆尾巴”是古代史莱姆的祖先留下的宝贵遗产。尾巴团就是为了得到它才袭击史朗镇的。格兰特将告诉史莱森镇子的北方有一个“ニコムスキ(尼可米斯基)矿山”。那里关押着许多知道“史莱姆尾巴”之事的同伴。显然。下个目的地就是尼可米斯基矿山了。

第二天发生了有趣的一幕。鸭嘴兽希德因为被尾巴团囚了鱿鱼。现在全落到了无家可归的境地。当它无意间走进

史朗镇时。眼前破败的景象竟然激发了内心的创造热情。于是。决定定居在史朗镇二丁目废弃的工厂里。改邪归正。为史朗镇的重建出一份力。玩家以后就可以去他的工厂那里实行一些对镇上的改建。不过改建是需要某些怪物和材料的。同时。还可以去二丁目左下方的道具点购买些东西或者把材料卖出去换钱。强烈建议大家花200元买一个可以增加一格HP上限的生命果实。再买一个100元的ときのすな(时之砂)。作用是防止因“深夜不月”而game over。最后别忘了记录。准备工作都做完后就可以向矿山出发了。

尼可米斯基矿山是连接火山通道。里面岩浆满地。酷热难耐!虽然如此。在熔岩断层之间却蕴藏着丰富的黄金和其他贵金属。因此这里成为了尾巴团重要的经济来源地。

矿山的入口处能救出“スライ”和“ホイップル”这两名同伴。再往前走不久。发现左右两边火炉挡着过不去。坐上方的电梯下去就可以看到开关。撞击开关。左右方向都可以。如此。先前楼上的两个火炉就会熄灭一个。返回楼上走进熄灭火炉的通道。不管玩家走的



迷宮中冒險的提示

1. 史莱姆战士

史莱姆战士是游戏中最强大的怪物之一。它们拥有极高的生命值和攻击力。在战斗中，它们会使用各种技能，如火焰攻击和冰冻攻击。玩家需要小心应对，避免被它们包围。

2. 轨道车的数量

有些轨道车和水车一样可以运送4株木。有些轨道车只能运送2株木。有些轨道车只能运送1株木。玩家需要根据情况选择合适的轨道车。此外，轨道车的数量也会影响游戏的难度。玩家需要合理安排轨道车的数量，以确保游戏的顺利进行。



是左边通道还是右边的通道，都会碰到红衣法师的火球阵，切记，红衣法师会瞬间移动，在此处过多地纠缠是不明智的，避开它们的火

球前进就行了。走左边通道的玩家在途中救出同伴“ツリウ”；走右边通道的玩家救出同伴“ラスプーチン”。最后来到一个轨道车处，走下同伴后下楼梯。扛起下方的史莱姆骑士，再上对面的楼梯救出刚才错过的同伴。之后用史莱姆骑士打破挡路的气球往上走，来到一个满地都是气球的区域在左下救出“テキヤ”。随后往上碰到两个火焰怪，小心它们的喷火攻击，在中间救出同伴“イワン”，然后用两次跳跃空中漂浮越过左边的岩浆，进去救出同伴“ホーミ”和“パプルス”，用同样的方法越过右边的岩浆，救出同伴“コンペー”和“くろりん”。而再往前走就能发现载重量为4的轨道车，同时救出“スライ”“タイオ

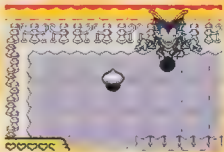
”、“ボーグル”和“ホイスケ”四人。

继续挺进一大片的岩浆就会出现眼前。坐电梯上楼，注意那些有正方形边框的地板是会掉落的。先往左上走，用两次跳跃加漂浮越过途中三块落下的地板后看到第四块地板，这里是死胡同。和第四块地板一起下落，在右边救出同伴“ミン”。然后利用落下的地板跳到电梯处上楼，往右走，看到一个史莱姆骑士，在骑士前也有块会摇摇欲坠的地板。扛起骑士后跳下此地，越过右边的栏杆救出同伴“たまちゃん”。再次回到电梯处上楼往右走，越过几块落下的地板后救出“スラゲ”，再和左边的地板一起掉落，用史莱姆骑士戳破眼前硕大的气球，挡路的闸门就会放下，上楼进入被闸门挡住的通道。

在里面消灭两个傻瓜鸭嘴兽后，就要进入前方开启的通道挑战BOSS了。

第三位BOSS是四天王之一的“バットン（巴顿）”，看外形就知道此乃“大名鼎鼎”的吸血伯爵也。起先它会瞬移后突然窜出来抓住玩家吸血。此攻击极易躲避，只要不停地走动，别呆在原地就OK了。在躲避它的吸血攻击后马上用史

莱姆冲击把它撞上天，然后稳稳地接住它往岩浆里扔。等它摸着屁股从岩浆中跳出来后就会化成许多的蝙蝠，冲击这些小蝙蝠就能大大地伤害它。重复几次以后伯爵就要发怒了！到HP少于三分之一时它会冻结左右两边的岩浆，随后快速来回移动并把手里发出三道光柱攻击。大家避开光柱攻击的同时，再用先前同样的方法对付它就可搞定了。



洗了几次岩浆桑拿浴后传说中可怕而又强大的吸血伯爵就“阿门”了。史莱姆也从BOSS后的房间里救出了自己的双亲。得救后的爸爸教会了史莱姆“真·史莱姆冲击”，以后就能用这招撞碎水晶屏障了。一番对话后史莱姆和父母一起回到史

攻略



千里千寻！少年救世主揭开石板之谜

回到镇上，格兰爷爷又委派给史莱姆新的任务——寻找并解救出“すつび調査団（忍者调查团）”。这个调查团是由三



个神出鬼没的忍者史莱姆组成的。他们可以掌握着“史莱姆尾巴”的重要情报。

接过格兰爷爷交给的艰巨任务，史莱姆就出发去以前没涉足过的地方寻找忍者三人组了。先来到诺凯森林走进轨道车西北的路口，大家记得吗？这里有块水晶屏障的。以前是过不去的。现在史莱姆学会了查奇的特技就能推开了。跳入里面的一口井得到一个生命果实。随后回来往前走，一扇门挡住了去路。这里有个机关，让史莱姆按照雕像上相同的上下顺序，扛上与之雕像中相同的三种东西即史莱姆的样子要与雕像的样子完全一致，再站在空的底座上，石门就会打开了。开启两扇石门后，救出忍者三人组之一像之“スラまる”和“テ

ンシラ”及“メカキチ”三名同伴。

接下来，就要去救助下的两位调查团的成员了。在这时，镇上会发生件大事。得救的居民们一起齐心协力，在鸭嘴兽希德的帮助下重新修缮了一丁目。就这样，一丁目恢复了往日的样子，地下的瓦斯已不见踪迹，破损的房屋也被修缮一新。史朗镇已经彻底恢复了生机。

来到瓦鲁奥特河教第二位成员。到首次碰到太龙龟的地方，撞碎水晶进入漩涡中。用同样的方法打开两扇石门救出青之“スラガバ”和两名同伴“フリン”及“ホイサッサ”。

最后进入矿山，在一开始有两个鸭嘴兽的地方，右边就有水晶挡住的路口。撞开水晶，依样画葫芦地打开石门，救出最后一位调查团成员，赤之“トミー”和两名同伴“ンガりん”及“スライ”。到此，三名

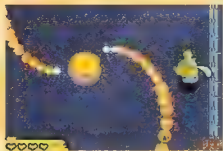


忍者调查团成员已找齐。

我们来总结一下，目前一共应该救出56名同伴。其中，森林12名、河滩22名、矿山22名。三个迷宫中的同伴全部解救完毕。少于这个数量的玩家请仔细查看攻略，补充一下。

现在就应该去问问三个忍者有关“史莱姆尾巴”的事情了。调查团的基地建设得很隐秘，在一丁目南面沙滩的右上方的一小洞中。跳进小洞，先要接受三位忍者的试炼。首先接受的是像之スラまる的“心”之试炼。用史莱姆冲击撞有“心”字的墙壁，就会进入试炼场。玩家先是到右上方的一块大石头旁呆着不动。过一段时间スラまる会抬起大石头，这时马上凑过去和他交谈就可以通过试炼了。成功后スラまる会告诉你在诺特森林的深处有一块石板，上面记载着关于史莱姆尾





巴的情报。接着接受青之スラカゲの“技”之试炼。试炼的要领：一是要接倒快速移动的スラカゲ而后接住它。二是接住他后立刻快速地把他扔进中央的正方形框内。这次的试炼难度颇高，玩家要有耐心。成功后他会告诉你第二块石板的隐藏地——“カララの水源”。最后接受赤之トミの“体”之试炼。这个最为简单，只要走到上方的星条旗处把8个撞折穿他的伪装就可以了。成功后得到第三块石板隐藏地的情报——矿山深处的“メラゾマ（美拉索玛）火山”。史莱森下个任务当然就是要找齐这三块石板，揭开史莱姆尾巴之谜。

在教堂记录完后，来到诺凯森林的深处寻找绿之石板。刚进去就能救出同伴“エッグル”，随后来到一个独角鬼众多的水道，此地的右下方可以救出同伴“スラムリン”。继续往左走不久可以看到上方有个通道，进去后石门就会关上。在里面救出同伴“ゴルド”，“ブツモンド”，“ホイミイ”和“バカオランダ”。把上方三张纸做的轨道红起来正确地铺在轨道上，让车能开进左边的隧道。至于铺设的方法，大家还是自己动脑吧！轨道铺设完毕后，把所有同伴依次送上车。下方的石门就会自动打开。出了门继续往左走，看到几排树。穿过第一排树和第二排树之间的缝隙往上救出“ぶちザベス”，往下救出“エンゼリナ”。再往里走一点就能发现两个气球和佳说中的幸福树，幸福树上过一段时间就会结出金币。把两个同伴送上气球后回到之前穿过树林的地方往上挺进，遇到独角鬼兔子兵团的玩家。玩家可以巧妙地利用独角鬼子不分敌我，胡乱冲顶的习性，让它们自相残杀。解决这群兔子，上方的石门就会开启，进入后救出同伴“ボーン”。再往上前进就会与红色鸭嘴兽遭遇，用史莱姆冲击波来对付它们，只有利用四个角上的爆炸石对它狂轰乱炸才最为有效。超度它后进门跳进里面的井，来到一开始的BOSS入口处。走进门口推开大门，史莱森就要准备和第四只BOSS格斗了。

本次BOSS是一个石巨人MM，因为史莱森打败了她心爱的前辈，也就是第一个BOSS，对她造成了巨大的心理打击，击碎了少女玻璃般纯洁的心。所以现在她要替前

辈报这血海深仇。虽然这个MM是第一个BOSS的后辈，但攻击力和敏捷力远远高于其前辈。正所谓长江后浪推前浪啊！当她在左右来回大力跳跃的时候，千万不要靠近，也不要攻击。等石巨人MM停止跳跃后用双手发射子弹，马上走到她双手之间，随后在她发射子弹的同时，用史莱姆冲击波连续地撞她。累计撞四次后她的身体就会碎掉，此时再狠狠地追打头部，就能让她的HP如流水般地消逝。重复几次后玩家就可以送石巨人MM和她的前辈去黄泉相会了。

BOSS胜利后从里面的房间中救出同伴“スクラテス”，并且找到绿色石板。

回到镇上把得到的绿色石板交给了格兰爷爷。经过仔细地研究，格兰爷爷发现单凭一块石板是不能说明“史莱姆尾巴”的具体情况，必须要收集齐三块石板才能搞清楚史莱姆尾巴的秘密。于是，休整一夜后史莱森又来到熟悉的水源。

水源的地形、风貌和瓦鲁奥特河如出一辙，都是沙地和浅滩。刚开始只能往左走。在途中救出同伴“バブルのやま”，用史莱姆冲击波撞折挡路的蘑菇到达一个荒沙群。在左上角救出同伴“ガブリエル”，然后取道往右，来到一个中间都是流沙的地方，越过上下水贼中章鱼怪的攻击往左走，



就会碰到一个雷风的小妖精，它看见史莱森火速冲向埋伏在左边沙地的同伴们报了信。钻过左下方的通道来到小妖精埋伏的沙地，救出同伴“ブチのすけ”和“バブルノ”。同时把左右两边的巨石也炸掉，钻过左边的浅滩往右走来到一片沼泽地前。进入沼泽往右走到底，在上方扛起两颗爆炸石用掷弹弹到，刚才挡住左边通道的巨石炸开，炸开一条爆炸石开路。进去后发现这里是刚开始的地方，再炸开左边的巨石往里走，途中会被一条湍急的河流挡住去路。先别急着对岸，往左跳过河中随波逐流的荷叶，到上方标牌上写着“4”的地方救出同伴“ブッチーナ”。之后就会来到一个九曲水道，救出“スラダク”。此她要想办法把几处堵住水流的石块砸开，就能把水过去了。最后闯过一群“大铁锤”的“天罡北斗阵”，就能进入前方开启的入口，和BOSS单挑了。

此次的BOSS是大龙龟族的头领——“ロンドン（罗顿）”。它为了争当尾巴团的四大

王，立誓要打倒史莱森。开始，用对付一般大龙龟的方法就可以轻易搞定。但毕竟人家是头领，没那么好对付的！当HP少于25%左右，他就会让水注满沙地。如此一来老方法自然失去作用，而且也不能攻击它，大家改用两次跳跃躲避攻击吧！撑几个回合，以前的手下败将鲁基将会出现助战，一瞥之力，鲁基大家就能按8键射出火球了，但别放松对BOSS攻击的回避。特别是大龙龟钻进壳里向四周喷火的时候，一定要像跳绳那样越过两道火蛇，同时按8键攻击它即可。

打败大龙龟罗顿的四天王美梦后，就能救出史朗镇唯一的神社巫女“オハバ”，并且得到青之石板。

回到史朗镇，把石板交给格兰爷爷后，继续去美拉索玛火山寻找最后的一块石板。

刚要踏进火山，入口处出现一个穿斗篷的神秘人物。他用轻柔的气向史莱森下了战书，约定在火山深处希望和他一决死战，然后便顺风而去。情节后，进火山一直往左走，救出同伴“オイスラ”，并且扛起一颗爆炸石回到入口出炸开石边的巨石。然后钻入下方的小洞，不想进入僵尸巢穴。抬起史莱姆骑士杀出重围，上楼梯救出“スラボックル”。随后回到入口出，用骑士打破上方的气球继续前进。跳过一个石框后，分别打破左右的气球跳至左右两边，救出“ミイホンのハム”和“ミイホンのママ”。接着就一直往上跳，来到都是鸭嘴兽的地区救出“シルバ”。仍然北上，先跳上轨道车，当车快要开进左边隧道之时马上向下跳车，就可以救出“メラお”。随后再次登上轨道车，在相同的地点往上跳，巧妙地越过一排排飞来的火球，又发现一个轨道车。登上车在右边的隧道口处往下跳通过岩架中的浮板救出“マダラン”，然后再利用轨道车跳到上方的通道，越过一块块岩架中的浮板，越过火焰炮和红衣法师的阻击，穿过小洞终于来到了BOSS战场。

此处的BOSS就是刚才在入口下水道口要取史莱森性命的那家伙，其实就是一对双胞胎兄弟。虽然这次是他们两兄弟对付玩家一个，但不幸的是这对活宝的属性是相克的。只要引诱他们其中的一个攻击到另一个就可以了。当先结束两人中的一个后，此人就会变成一个道具。玩家可以扛起此道具按8键攻击剩下的那个。总的来说，BOSS的难度超低，只要玩家迅速得当，就算不采取任何攻击也能轻松取胜的。

摆平双胞胎兄弟后，救出“エッグーナ”，同时得到赤之石板。

我们再来总结一下，目前应该救出8名同伴。其中，先前56名，森林深处10名，水源7名，火山8名。遗漏的玩家请参看攻略补遗。

三块石板已经悉数找齐，现在就要揭开史莱姆尾巴的秘密了。不过经格兰爷

爷研究得知,还有一块石板藏在二丁目的神龛下,谁能开启这个呢?次日醒来,三位忍者告诉史莱森,巫女“オハバ”能开启神龛。于是通过南方沙滩左上角的

一个旋涡,史莱森来到灯塔顶的左下方找到了巫女“オハバ”。在她的帮助下,众人来到了神龛下的密室,里面果真放着第四块石板。接住石板上的文字,格兰爷爷

解开了史莱姆尾巴之谜,让埋藏于大海之中的祖先宝藏重见于世。而同时尾巴区发现了史莱姆尾巴,并且很快地占领了那里,看来史莱森又要和它们大干一场了。

攻略



皆大欢喜!勇者史莱森终究不辱使命

终于来到传说中的史莱姆尾巴,这里是史莱姆文明的发祥地,亦是埋藏着古代宝物的圣地。史莱森决不能允许贪婪的鸭嘴兽们玷污自己种族的圣地。

史莱姆尾巴版面不多,但机关重重,暗藏杀机,玩家们可要处处小心。一进去,救出中间的同伴“エググリーン”,随后打倒左右两边的幽灵骑士,注意不要从正面攻击它,否则它处于防御状态。然后把骑士遗留下的剑插入上方四扇门前的剑槽内,门就会开启,分别救出“ゴールドベリー”、“ぶつちい”、“ミニー”和“ドラコネ”。之后进入从左数起的第一扇门,沿着绳索来到史莱姆尾巴的内部,小



心突然弹出的钉板。拐个弯就能看到一个小幽灵骑士在巡视,此处的右下角可救出“ホイミコ”。继续走,通过木乃伊的陷阱和多重机关,在左下方救出“ロック”。再冲过几处钉板的封杀,就能遇见一开始抓走米弘的独眼巨魔。可惜,巨魔的皮实在太厚任何攻击对它都没效果,三十六计还是走为上策吧!拼命往上逃,记住一定要按下右上角的蓝色按钮,这样外部中间门就会点亮,随后赶紧跳入左上角的旋涡回到外部。再从第二扇门的绳索进入内部,这里主要考验玩家的跳跃技术。在第二个版面,进入左边的通道,在右下方救出“プチじい”,再回到此版面,在左上方救出“スラッサー”。继续往上走到独眼巨魔,继续逃跑,在左下方救出“ホイーチュ”,同时按下右上角的红色按钮后进入左上方的旋涡回到外部。接下来通过第三扇门,这里考验玩家的方向操作技术。漂浮到中间救出“スラワー”,随后走左边的通道

救出“ツムツム”。再回来走进右边的通道,里面浓烟密布,在右下方救出“スーリン”。随后到右上角踩下上面写着“ON”的机关,再到左上角踩下同样的机关,就能进入下方的路口遇到独眼巨魔。照例先按下上方绿色的按钮,再从中间的旋涡中回到外部。进入最后一扇门的内部,在第一个版面的右上方救出“ボギー”,在第二个版面的左下方救出“ファングリンオ”。第三个版面就会遇到独眼巨魔。大家要先引巨魔把挡路的石头移开,在中间救出“バブベス”,在左上角的宝箱中中还有一颗生命果实,按下绿色的按钮后跳进旋涡回到外部。四个开关全部开启后,中间的入口就自动打开了。登上电梯进入内部又遇到独眼巨魔,这次引他到右边,然后按下上方的机关,把他压成武器,再冲过独眼的狙击把他扔进左边的传送门就OK。走进打开的大门,救出米弘,再过去就是BOSS战。大家要先回镇上补充点道具,最起码要有一片世界树之叶。

这个BOSS就是尾巴团的大头目——“ドン・モジヤール(六尾统领)”。它难逃迄今为止最强,最难对付的BOSS,而且它还有三个形态。

第一形态BOSS有两种攻击方式。一种是让旁边的手下狙击,只要一直走就没问题。另一种就是让一摊手下扫射,玩家务必在看到子弹前跳起,如此才能回避攻击。

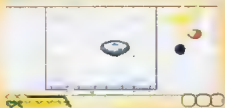
第二形态的BOSS虽然强悍,但是难度并不是很高。注意回避它发射出的两个火箭手臂,同时把跑来援助的同伴扔向它就可以了。

把BOSS的第二形态打败后,六尾统领并没有束手就擒,用变化之权使自己增大了好几倍,第三场战斗开始了。这次战斗它的攻击方式虽然很丰富,但大家只要自己考虑一下就能避开,然后用BOSS扔出的杂物回敬它就可以了。

第三次击败六尾统领后,它也没知死不如人,输得心服口服。同时史拉米也得救了。格兰爷爷告诉六尾统领所谓的史莱姆

尾巴只是因为这座岛和大陆连接后就好像是一条史莱姆的尾巴一般,因此得名“史莱姆尾巴”,并不是什么可以征服世界的希世珍宝,听到这里六尾统领也很懊恼,经过一番对话后,统领就带着自己的手下扬长而去。

但大家别以为游戏就这样结束了,因为目前只救出99个同伴,还剩一个人没救呢!最后一个同伴在何方呢?当史莱森第二天醒来走出镇口的时候,听到独眼巨魔和希德正在谈论空中庭园的事情,于是最后一个



迷空中庭园出现了。去那里救出最后一个同伴吧!

空中庭园没什么难度,就是在最后有四个空槽。玩家用威力最大的史莱姆攻击把它们撞上天然后扔下空中,脚底的石板就会升起,遭遇最终BOSS。

最终BOSS是奇美拉一族的头领“ムーン(月)”。它虽是压轴BOSS,难度却不及刚才的六尾统领,所以玩家不必太过紧张。切记别让它打下平台,否则就要重新开始!可以说这是一场全面考验玩家操作熟练度的战斗,因此多说不益,大家自己摸索吧!

当月随风消逝以后,就能救出最后的同伴“スラジョー”。

史莱森终于救出了所有的100名同伴,履行了他对神父的承诺,完成了他史郎骑士的伟大使命。凯旋回到史郎镇的 he 受到了镇上所有同伴的热烈欢迎,大家还为此召开了一个盛大的烟火晚会庆祝。五彩斑斓的烟火在夜空中散开,就好像一朵朵鲜艳美丽的鲜花。烟火会在光辉后消失,但少年勇者史莱森的故事将被史郎骑士的人世代相传下去……



智慧结晶! 游戏研究综合篇

■ 赚钱心得 ■

1. 初期赚钱法

初期赚钱的方法是反复“挖矿”或者多去矿山运几次金砖就可以“赚”不少钱了。

2. 后期赚钱法

还记得火山上那两个双胞胎BOSS吗？他们可是致富的关键，因为打败他们后所得到的火焰手套和冰到铃铛，每样都能卖200元。多

折磨他们几次，口袋马上就鼓了。

3. 最高上限的HP值及生命果实

最高上限的HP值为10格。其中起初值4格，其他六格分别要找到6个命之果实。三个命之果实可以在道具店购买，价格依次是200,800和2500。其他三个果实分别可在诺特森林、瓦鲁奥河和史莱姆尾巴中找到，详细地点看攻略。

■ 道具店介绍 ■

名称	作用
あかいほなモジャ	在一丁目上种上红花
はしをなおすモジャ	修理二丁目破损的桥梁
はしをはかるモジャ	在沙滩上架起一座木桥
スラボードつくるモジャ	制造冲浪板，可玩游戏
アミであそぶモジャ	制造沙滩床，在沙滩可游玩
べりりなゴーストモジャ	制造大地，可随便来回全国
町をひろげるモジャ	开拓一丁目左边的土地
もつとドヤツガモジャ	多增加一个画廊收藏品的数量
グランドつくるモジャ	在新开拓的土地上盖操场
まものどうかいちくモジャ	改建或盖高级工棚

■ 高级工棚 ■

名称	作用
しろいほなモジャ	在一丁目上种上白花
うみの家りフォームモジャ	在海滩上建起一座木屋
町でかんけつするモジャ	在一丁目设置喷泉
はしをはかるモジャ	在三丁目上飞架起一座桥
らくらくかいだんモジャ	在三丁目设置水流电梯
ローラーダッシュモジャ	在各地设置可加速速度的轨道
さかばをつくるモジャ	在一丁目上建造酒吧
はくぶかんをたてるモジャ	建造博物馆
スタジアムをつくるモジャ	在开拓的场地中建造足球场
????	????

■ 史莱姆事件 ■

1. 史莱姆卫队之颂歌

当救出“バブブ”、“ホイミー”、“たまちゃん”、“ミニン”和“くろりん”五名同伴后，在想法从迷宮中拿到5个史莱姆骑士，然后到道具店右边的屋子，分别和五名同伴对话，选“はい”把五个骑士给他们。这以后他们五人就会表演史莱姆卫队之颂歌了！台湾很象火影队的风格哦！

2. 道具店的抽屉

道具店左右两边都有一个抽屉。推开左边的抽屉可得到一块壁画的碎片，以后可以在博物馆中看到。推开右边的抽屉如果出现“ハズレ”三个字，什么也没有；如果出现“アダリ”二个字，就能得到很多金币。

3. 山洞中的抽屉

在二丁目左上方山洞里的最右边的房间里也有两个抽屉。推开后可以发现两个外形像ET的怪人。

4. 收藏品家

救出同伴“スラックス”后，去骑士的剑向他换40块金砖。

5. 博物馆

建造好博物馆后就可以去那里参观了。右边是怪物画，左边则是记载史莱姆历史的壁画，需要得到壁画碎片才能看全。

6. 连线游戏

只要救出同伴“ゴールド”、“メラお”和“スラダーク”三人后，再到二丁目的山洞中分别和他们对话就能玩连线游戏了。

■ 西洋魔法 ■

1. 砸碎块状者

一开始就能到一丁目右方的“ドラお”处玩此游戏。

2. 邀请冲浪

救出同伴“ツリろう”，并且造出冲浪板后，就能去沙滩右边的海之家酒吧找他玩这个游戏了。打破记录可得到壁画碎片。

3. 史莱姆足球

建造好足球馆后就可以去那里玩了。这个规则很简单，大家自己摸索吧！摸索出来会更好。

名称表

如果你是一位老资格的玩家，就一定会发现此游戏中的某些名称和square enix很有渊源。比如迷宮的名称很多都是dq中的魔法名，最有代表性的就是“メラゾマ”火山。メラゾマ是dq中的最强魔法魔法。再说那个叫希德鸭嘴兽，大家想到了吗？シド（希德），那不是ff7的那个科学家吗？不仅如此，ff7中的希德戴着飞行眼镜，这里的鸭嘴兽希德也戴着相同的飞行眼镜，ff7中的希德是个机械高手，这里的鸭嘴兽希德也是个修理专家，看来很有可能这个鸭嘴兽希德就是根据ff7中的希德设定的。看来square enix的合并不仅体现在商业形态上，而且已经融入彼此的经典游戏中了。



风起云涌2003



一晃又一年过去了，要偶来评价今年的掌机界，还真是给偶出了个难题。这对掌机杂志是第一次，对于偶也是第一次，要如何完成这个第一次的难题还真是有点伤脑筋。不过总是伤脑筋不管用，字还是要打的，文章还是要写的，还好今年不是个平静的一年，发生了很多事情。好了，这就算个序，让我们转入话题吧，以下将以几个不同的方面来看待掌机这个小家伙。

掌机界又热闹了。这是今年给人的总体感觉。自从GB这个“家伙”问世以来一向是傲视群雄，从来不把任何人放在眼里。其实也是，任何一部掌机也没有在掌机市场上占到任何的便宜，GG如此，PCE也是如此，还有更多的挑战者也是如此。她们的挑战只能证明GB创造的坚不可摧的掌机帝国，让更多的厂商只能看在眼里，摸在心里。让人觉得GB傲对对手只能是自取灭亡。当GB的嫡系GBC登场但是下一代掌机还没有出世的时候，BANDA的天鹅先向走了。以GB生父横井军平的理念而研发的WS无论在什么地方都要远远超越当时的GBC，对GB市场所施加的压力也是显而易见。但是那只是刚刚开始，随着时间的推挤WS的软件阵容明显不足成了WS无法再成长的绊脚石，除了自己和BANPRESTO吞噬以外就连加盟的SQUARE也是不断的向GB抛媚眼，更不用说GBA出来以后了。没有任何打算的BANDA也不得不于今年初宣布加盟GBA，年底宣布以后不再涉足任何硬件市场。但是虽然BANDA和SEGA等公司都败给了GB，但是值得注意的是他们的其他家用机也没有成功过，这也许只是个巧合罢了。

任天堂在变。变得更加需要掌机的盈利来补贴家用机的不争气。任天堂是很有钱，进入游戏业从来不曾亏，从来没有赤字。更有人说过就算任天堂什么也不干光吃利息就能够给全公司职工发很高的年薪。GBASP是今年任天堂推出的新版本的GBA，不过出乎任天堂意外的是由于SP的发售不得不面对GBA的存货，不得已只能以赔本甩卖的方式低价甩卖，不过这也恰恰反映了任天堂自己清楚GBA的致命弱点一旦不赚就难免以生后患。尽管SP今年仍然卖的如火如荼，超过任何的主机，但是今年任天堂却出现了四十多年来的首次赤字，尽管对任天堂来说是算不了什么，但是再大的家底也会有亏空的时候，现在任天堂也只有死撑手中一直独占的掌机市场，因为这里已经是最后一块阵地，已经不能再失败了。现在的任天堂已经有点“世嘉”的背影，失败就面临着要退出硬件市场的打算。

任天堂的手中的掌机帝国到底有多强大，现在谁也不清楚，但是他已经感觉到了大战的来临。第一个挑战者就是NOKIA。这个手机厂商如此看好这个掌机市场无非是里面的利润无法估量。我们先来看看NOKIA的这个名为GAGE的掌机配置：

尺寸：133.3mm × 69.7mm × 20.2mm

重量：137g

屏幕：TFT彩色液晶屏

分辨率：176 × 208

最大发色数：同屏4096

操作系统：SERIES 60 BLACK FORM与MYMBIAN OS

电池：游戏3-6小时，音乐8小时，收音机20小时

附带手机全部功能：支持GSM、支持无线上网浏览网页收发电子邮件、对应电脑USB接口、支持MP3

手机厂商自然不能远离手机，既可以玩游戏也可以当手机，不过个头在手机里也算是老大哥。要是有人在公众场合从西装里掏出SP来玩会尴尬的话，那么同样是公众场合掏出GAGE来打电话估计会尴尬的。NOKIA无疑是看好了手机市场和掌机市场的共通点，同时利用手机的下载功能达到随时随地快速更新最新游戏的目的，然而GAGE的强劲的3D功能也确实很了得，从《盗墓者》大家就能看出来。不过这真的可行吗？尽管出发点不错，但是把那么多功能塞进一个巨无霸的身上真的是无法讨好玩家和手机用户，而且屏幕也很不适合玩一些横版过关和RPG游戏，再加上电池的游戏时间简直是少的可怜，难怪首发仪式上那一副冷场局面，就连WS的首发日都赶不上。更令NOKIA头痛的就是国外的一些黑客组织已经破解了GAGE的软件，在一些使用相同系统软件的其他厂家手机上也可以完美地运行GAGE的游戏，我就在网上看到过在西门子的手机上完美地运行GAGE的《索尼克》。这恐怕就是GAGE面临的重大难题，解决不好的话买别的手机的也可以实现为什么非要买又大又难看的GAGE呢。而且就以现在的软件阵容是很动摇GBA的市场，更不用说GBA的定位也有很大的差异，要不然一台GAGE的价格就不会相当于3台SP了，普通玩家本就不会顾及GAGE的。

最大的挑战对手莫过于家用机市场的大赢家SCEI了。今年E3大展上SCEI社长在新闻发布会上终于坦然进军掌机市场，并公布了PSP的规格。这不仅是对任天堂一击，同时也让玩家找到了讨论的话题。从公布的那些数据上看无疑是对现有掌机规格的挑战：

使用6.6厘米UMLD光驱，最大容量1.8G

使用16:9的背光式TFT LCD，分辨率在480 × 272

可以播放DVD画质的MPEG4格式影片

可以进行高速的多边形运算

对应USB 2.0，配备记忆棒插槽

拥有PCM音源，内置立体声喇叭和耳机插口

内置充电锂离子电池

PSP带来的争议是可想而知的。采用光盘为媒体是任何一部掌机也没有先尝试过的，而SCEI就要做第一个吃螃蟹的人。没有公布具体的外形和大小，也没有说具体的游戏时间，只是说要2004年发售，真是给很大的想象空间，到底是个什么样的家伙呢？采用1.8G容量的8厘米

光盘很方便地解决了游戏方面的容量问题,对于拥有PS以上多边形水平水准的PSP来说将慢速PS的游戏以供应PSP发售初期的软件真空期就显得尤其重要了,就算是FF这样的游戏也不消2张光盘就能解决了。而可以直接播放MPEG4影片为继承PS那华丽的过场动画和观看影片提供了便利条件,不过随之而来的就是耗电量的增加。由于久多良木健也没有公布确切的游戏使用时间,就更让人遐想了。而且很多人也都觉得是因为电池的游戏时间才使得PSP要推迟1年多发售。不过这也绝对值得理解,现在的掌机起码要提供10个小时甚至接近这个数字的时间,而一个产品要是使用时间达不到玩家的要求那么尽管性能再好,已经有了一半的败算。再考就是体积,过大的体积也会让玩家放弃。体积过大携带就很麻烦,就不如在家里玩性能更高的家用机或者找个体积小巧游戏众多的掌机如SP。从公布的屏幕数据上大家其实也应该猜个差不多,起码液晶屏就是SP的角倍大。这对于掌机是第一次出现这种巨型的屏幕,已经接近或者达到便携VCD/DVD的水平了,这样的一个大家伙绝对也要超过GAGE,况且还要把那一堆东西塞到一起。真的是难以想象会是个什么样子。

如果要是别家公司很多人大概想都不想就可以肯定胜算很小,顶多作为未来的掌机规格提供做个实验罢了,但是这次的对手是SONY,既然SONY能把家用机老大的任天堂赶下来就很难说在掌机的宝座上争夺战会招人绝选。尽管PSP的真正面貌还不明朗,但是很多方面确实是现在掌机所不赶想象的。到底是谁胜出,现在没有人能下结论,也下不好结论,是否让家用机市场的次世代战争再次上演还是难说,总之任天堂将面临最大的危机。

截稿前突然又收到了一个名为sametrac的掌机的消息。从图片和公布的数据来看都很前卫,先看看具体的数据吧:

- 作业系统: Windows CE.NET
- 2.8英寸液晶显示屏, 85000色, 解析度320×240
- 能执行3D多边形运算
- 能播放MPEG4影像档
- 能播放MP3音乐档
- 内置30万画素数位相机
- 具备GPS卫星定位系统
- 能收发MMS多媒体简讯
- 具备蓝牙无线传输功能

这个掌机+游戏机也会在明年发售,看来明年战争真的会爆发啊。从功能上看这个主机从大小还有性能都有的和GBA一拼,功能上要远远多于NOKIA的GAGE,不过在外观上给人感觉很好,远远好于GAGE。游戏的媒体采用的是256MB的SD卡,容量方面相当与GBA卡带最大容量的8倍。尽管如此还要看软件商是否愿意献上重量级别的作品,单靠一款《盗墓者》是没有几个人会喜欢的。

说到软件厂商,能够在下一波主机大战中拉拢最多厂商的还是任天堂和SONY。首先,我们要从GBA软件的开发说起。之所以GBA能获得众多的厂商支持,不仅是GBA拥有很大的卖数,还在于软件开发的廉价性。对于开发GBA这样的游戏软件,就算是大作也要投入的远低于正統家用机的软件,而且比起回来无论是人力物力让厂家都愿意接受。这就是为什么现在GBA软件能上10万份就让厂家很高兴的原因,甚至卖几千份都有钱赚都不稀奇。难怪当初任天堂陷入绝境的为了能够保持GBA制作游戏的资格,在任天堂面前忍气吞声地答应任天堂的要求。如此方便开发和赚钱的软件当然会吸引厂商的加盟,也就是说开发GBA的软件风险是相当低的,游戏是大游戏厂商,在开发大作的时候可以通过GBA软件的货来填补家用机大作的开支,是非常理想的发展平台。

对于PSP来说呢,那些厂商无疑是当初为PS效力的,有效地利用现有的资源也是PSP的优点,移植大量的作品将是发售初期的软件不至于有空缺。不过要开发软件的话就不得不面对人力、物力的增加,开发费用自然也就会跟着水涨船高,随之而来的就是软件销售的风险增大。对于开发来说就不得不考虑要卖上多少作品才可以收回成本,卖上多少可以赚钱。尤其是MPEG4影片的直接播放,是否会再次引发CG动画

热潮就不得而知,如果那样的话后果将是可怕的,掌机也将陷入现在家用机软件开发的泥潭中不能自拔。为了那几分钟的叫好厂家就要在背后付出高昂的代价。尽管最近得到最新的消息声称PSP的软件开发只要够一定水准的PC即可开始,但是有一点还是需要注意,如果他是单指游戏开发,而游戏中要放的CG就另当别论了,也就是说便捷的环境,开发费用和GBA相比也要高上很多。很难想象一台可以播放DVD效果的MPEG4影片的主机,不会在游戏里面放CG,毕竟现在很多玩家已经变成是以观赏CG动画来衡量游戏“好坏”的标准了,起码购买心态会增加。

今年的硬件市场给大家留下的不解真的是很多,看来只有等到来年才能一一得到答案了。那么下面就将话题转入到软件上吧。

说起今年的软件市场的话还真是大萧条,好像没有《口袋妖怪》的发售就很可能在日本本土超过100万份的软件。那么就让我们逐月分析一下一年来在日本发售的GBA软件吧。

1月份发售了10款游戏,总体来说算是《KOF EXE2》、《犬夜叉》、《口袋力量5》和《炼金术士》还比较让人满意点。游戏除了《犬夜叉》以外其他的9款都是系列作品的最新作,这大概是大作都集中到了上月圣诞期间发售的缘故吧。

2月份更是少到了9款游戏。好在本月随着SP的发售也是为了财年内最后一战狂赚,才有了不错的游戏出现——《最终幻想战略版》和《银河战士》。《最终幻想战略版》作为SQUARE回归任天堂后的第一部强力作品,可谓是不计其数,不仅如此和游戏一起出的限量版SP也是卖的奇货可居。《银河战士》作为任天堂的掌机动作游戏之一也无需多说了。

3月软件一下子增加到了16款,吸引玩家眼球的莫过于《塞尔达》和《瓦里奥制造》。《塞尔达》这个SFC完全移植的作品本来没有什么可提的,但是加入的“4支剑”模式让当时有过玩过的人都想试一试,在移植作品中也不多见。《瓦里奥制造》开始本来没有太多的人在意,但是销量却是不断攀升,让人不得不佩服任天堂的点子多——原来MINI游戏也可以这样玩。

4月有15款游戏入账,引发话题的游戏有4款——《牧场物语》、《猫人×猫人》、《火焰纹章》和《RPG制造工具》。《牧场物语》和《火焰纹章》都是有一定硬销的作品,销量上一直很稳定,水平和质量都是有保障的。而《RPG制造工具》一直以简单制作玩家自己的RPG让受到一些另类玩家的青睐。惟独《猫人×猫人》比较特殊,如果按照游戏性的角度来衡量,只是一般的FANS向作品,但是意义就在于游戏中采用了几乎全裸的语音,在GBA游戏中算是走了很大胆的一步。

5月只有4款。本月话题《恶魔城》。这个《恶魔城》再次让《恶魔城》系列在GBA上的演出达到了一个新高,除了流程比较短以外,从人物动作、画面的表现都十分的出众,更是增加了一个吸魂的新系统,更是增加了游戏的收集性。

6月发售游戏5款,可谓到了低潮期。抢走本月话题的是《重装机兵》和《MOTHER》两款复刻的游戏,真是有点讽刺意味。

7月暑期热潮大爆发,一下子增加到18款作品。《超级马里奥4》和《我们的太阳》是本月重点。《超级马里奥4》是家用机上的《马里奥3》的两包续作,而《我们的太阳》是数月来一直备受关注的游戏。游戏不仅是完全原创,而且游戏中采用了游戏历史以来唯一需要在阳光下玩的游戏。游戏采用的光线感应系统因此要在没有阳光的情况下玩通几乎是不可能的。绝对是难得一见的作品。

8月游戏发售12款,显然受到上月的冲击,作品量有所减少。本月注目作品是《机战B》和《圣剑传说》。作为《机战OG》的最新作品,《机战B》再次强化战斗动画,让动画变的更加华丽。而《圣剑传说》则是一款完全重新制作包装的老作品,在GBA《圣剑传说》的基础上重新制作画面,增加了女版新创的一个游戏。

9月作品14部,本月游戏不少,但是勉强能够上台面的估计只有任天堂的《口袋妖怪珍珠》了,虽然是以“口袋妖怪”为卖点,但是游戏性的确实不错,画面也很华丽,不过不是像GBGC上的那部一样携带震动功能。而是要和NGC互动的情况下才能使用震动功能。

10月作品8款,《天外魔境》是本月最大的话题。《天外魔境》所

一贯的超级自由在GBA上再现，发展剧情可以根据玩家的喜好来展开，同时可以根据自己的意愿决定发展上路线，或者是玩游戏中的其他小游戏打发时间，如果非要打发游戏的话几个小时足够了，不过要玩完游戏的全部内容就不是一朝一夕的事情了。超级强劲的作品。

11月总共12款游戏，热门游戏《马里奥和路易RPG》和《SD高达G世界A》。《马里奥和路易RPG》以任天堂的看家人物而制作的原创RPG游戏，虽然变成了RPG游戏，但是《马里奥》系列的影子依然还在游戏的各个地方显露出来。《SD高达G世界A》作为BANDAI旗下的一个重要SLG游戏一直拥有相当稳定的用户群，游戏性相当的高，因此这也是BANDAI为GBA近年来制作的第一款游戏。

圣诞战就是不一样，游戏一下子增加到32款，可谓是在全年单月中发售最多的一个月了。本月话题《大金刚》、《洛克人》。《大金刚》是在任天堂门下很经典的一个动作游戏，玩家群也比较稳定。RPG化的《洛克人A》这回一次就发售了两个版本，大概是看在今年年末没有双份发售的“口袋妖怪”而来凑热闹吧。另外就是要提一下《牧场物语》的女孩版，虽然变动不是很大，但是玩起来的感觉可就大不一样了，喜欢这个游戏的mm们一定不要放过它。

大家可以看到今年日版游戏总共有160款，起码平均起来每月都要有10款以上的作品，可以说每月基本都有自己喜欢的游戏发售。不过需要注意的是，在这160款游戏中基本上是操作和复刻游戏占据了大半江山，而这个“大半”可不是比一半大一点。缺乏原创游戏一直是困扰着玩家，如果说像《黄金太阳》那样可以在GBA初期以华丽的画面让玩家眼前一亮的话，那么现在就有像《我们的太阳》这样有创新，以新的点子、新的玩法来展现给玩家。因为GBA的画面已经到了极限，大家也不能否认，以现在的GBA机能再在画面上将很难有更大的提高，难道真是没有什么更新

的点子了吗？其实不然，这大概和整个游戏业有密不可分的关系吧，从今年的游戏销量上来看，日本依然是处在顶端，给人以一种没有生机的感觉。游戏销量更是前所未有的低落，很多所谓的大作虽然销量上还是那样傲视群雄，但是自己心里都清楚自己也在下滑，在这种情况下贸然发售原创游戏的风潮固然要高，厂商就更不愿意去冒险了。然后有一定固定群体的玩家就成了现在厂商们的聚宝盆了，因此复刻版、操作就蜂拥而至，起码厂商可以知道我们出这个游戏就一定可以赚钱，出这个游戏绝对会有人买。对于市场经济的今天好像很理所当然，但是无限期的复刻能到什么程度，总有耗尽的时候；一味地操作又要续到什么程度。就拿SQUARE-ENIX来说，虽然是有着最有名气的两部RPG大作的公司，但是永远无止境的复刻和操作也是这家公司最出名，真不知道难道勇者要斗到恶龙绝种还是再要再做几个美梦。其实也不能都怪厂商，其实每作新的作品都不一样，尽管是用同样的游戏使用新的名字发售的话想必也能更好，这就是玩家心目中的品牌效应在作怪吧。因此一个作品一旦成名，他就要沦为游戏的厂商的赚钱工具甚至是救命稻草。

另一部分中虽然对于游戏来说是原创作品，但是用户群也是有针对性的游戏也占据了不小的分量。说到这里大家也许都明白了，对，就是由成名的动画、漫画作品改编的作品。最早以在《电击》上曾经出现过一湾——“三蛇人”，不用多解释了，既然是游戏迷，就一定会有很多是看动画和漫画的人。而这部分人群往往对于喜欢的作品非常热爱，出游戏的话这部分人自然也会来“捧场”的。以改编动漫作品出名的KONAMI和BANPRESTO就是很好的例子，这其中KONAMI最厉害，几乎快没有不涉足的大名气的作品了，大量的作品被KONAMI

近几年来一直是很赚钱的公司，软件销量排行榜上也都是名列前茅，这不仅说明KONAMI出的游戏大家喜欢，也不得不承认动漫作品也是起了很大的作用。在日本游戏业得不到增长的今天，估计这样的局面还会继续持续一段很长时间。

今年除了主机和游戏的话题以外，最热门就属是周边了。今年首先是AM3公布了一款可以在GBA上看电影的设备，当时很多人都说是GBA以对待PSP的先发制人的手段，要说这个AM3也是很有来头的，出资的可不是什么泛泛之辈，不光说过却一直没有什么动静。大概第一次有关于这个东西的具体描述人只是在游戏展上吧，当时真是吸引了不少的人，因为这个周边一旦发售GBA的船角将延伸到电影和音乐方面，GBA也将不仅仅限于玩游戏了。

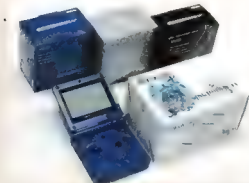
在AM3提出这个设备的构想以后，很多厂家都对这个东西抱有很大的期望，因此开始研发的队伍不断增加，根据我掌握的资料国内最少就有过三家曾经弄过这个东西，和我有联系的就有两家。不过最终还是要事产品来说话，其中在国内大家最熟悉的就非由YIFEI领街开发的电影卡（GBA MEDIA）抢尽所有风头了。这个GBA电影卡和AM3最大的不同就在于使用普通CF卡做存储，而且可以自己根据自己的喜好制作影片，而不再用去花钱买卡或者跑到游戏店去买，只要有一台PC，自己在家里面就可以完全掌握卡里的内容和厂商制作成卖货是不一样的。

另一个是可以即看电影又开始玩游戏，可谓一举两得。而他的点就是在卡里面另开了一块内存，游戏的时候就把SD卡中的ROM移动到内存上执行，以达到GBA所能接受的访问速度，不过这个被称为“银行卡”的东西并没有在国内亮相，而是直接针对海外市场，不过一点可以肯定的是，他的产地是在广东。

年底时分，各个电影卡都已经摆到了柜台上。那么玩家们要选择的话就要看画面了。目前的几种电影卡都已经解决了GBA的解码问题，针对GBA的CPU对影片的输出进行了重新编写，完全打破了GBA的CPU不可以对影片进行解码的说法。对于播放的画面大家都已经做到了非常完美的地步，不过AM3的略胜一筹，毕竟AM3的画面是出自官方特别定制的，但是基本上也是相差无几。目前基本上对影片的压缩程度已经达到甚至超过了PSP的水平。不过问题又来了，以AM3的设备，容量上只能允许有30分钟左右的速度。对于电影卡来说128M的CF卡也只能做到接近1个1.5左右的影片。对于要看全两个多小时的电影来说基本上就要配256M的CF卡，现在再进一步对影片进行压缩的话真的很关键了。

恰巧在这个节骨眼上突然放出了几段GBA播放的动画，其中有《蜡笔小新》和《铁甲万能侠》的片段，这是由国外的一些人开发的新的电影制作工具camcans。从动画和影片的压缩度和画面效果都是非常出色，对于这样的表现也让人很吃惊。而两者的最终目的是让32万帧60秒的影像。不过这个工具现在还没有公布，是否也是电影卡的软件就不清楚了，不过从从出来的格式看是gbs的。经常玩模拟器的朋友应该很清楚这个是GBA游戏的格式，也就是说可以通过现在大家已经很普及的烧录卡来观看，不用再去花钱买了。

不管怎么说，这些周边的出现让我们的掌机能干的事情变得更多，以现在GBA上实现的功能叫作一个多用途PDA一点也不过份了。一年中发生的事情太多了，厂商们为了新一轮的主机霸主之争早就早已在明争暗斗，以现在处于霸主地位的周边商也是绞尽脑汁推出新的设备，游戏厂商更是为了能赶个好日子推出一大堆的游戏，尽管内容上差距很大，玩家更是为了自己喜爱的作品亦不吝地献出自己的时间和金钱……要总结不是那么容易的，毕竟这一年来发生了太多的事情，也有优点和缺点分别给予自己的看法和评价，难免有偏见之处，但是有一点是可以肯定的——掌机相关的产业将越来越热闹。这不仅是指对于厂家和主机，还包括参与进来的玩家。未来掌机已经不是只能用来玩游戏的小家伙了，为此接触它的人也将越来越多，不过还是以前说的那句话：“我们手中的机器已经陷入了绝境了。”不管您信与不信，这都是事实，GB的时间将一去不返，以后掌机也会融入比性能、比画面、比功能……的怪圈。是好是坏是大家心里都清楚，也都有一个自己的答案。谁胜谁败其实并不是很重要，最重要的就是我们玩家能玩到好的游戏，这样我们就满足了。 ■文/mine



贰零零叁年GBA游戏年鉴索引

— 1月 —

魔法大冒险	2
KOF EX 2	2
元素大战	2
不思议之国的艾莉斯	2
超级皇霸A	3
古惑狼2	3
数码宝贝战斗精神	3
迪斯尼滑板	3
无限战士	3
大反斗 奈落的复仇! 谜之森林的谜团	3
实况力量棒球5	4
玛丽·艾莉与娜丽丝·风之传言	4

— 2月 —

夜魔侠	4
魔法大冒险	4
GT赛车3 职业概念赛	5
游戏王·龙门殿	5
迪斯尼体育·摩托	5
循环王 双雄	5
最终幻想 战略版A	5
银河战士 融合	5
迪斯尼 丛林日记2	6
网球王子2003 冰雷	6
黄金人	6
全民明星棒球2004	6
战国革命外传	6
南声响起	6

— 3月 —

跟飞机	7
黄金3 暴徒大破坏	7
世界传说 召唤者的血统	7
洛洛与杰利 逃出地狱	7
黄金拉力锦标赛	8
洛克人与巴里斯	8
索尼克A2	8
赛尔达传说 神之三角力量 & 四剑	8
口袋妖怪 红/蓝宝石	8
美国职棒大联盟2004	8
小精灵大冒险	9
圣原舞 演出开始啦	9
闪亮二人组 冒险还作战	9
游戏王8 破灭大邪神	9
战斗传说 梦幻经理人	9
瓦里奥制造	9
詹姆斯邦德007 毁灭	9
终极智力游戏	9
超人 回到地球	9
塔切的家伙们	10
日本的维京人	10
宝可梦杰克 时间之护身符	10
真女神转生	11
龙之刀	11
海贼王 目标! 黄金之王	11
洛克人EXE3 暴	11
宝可梦杰克 旅途之心	11
迪斯尼全明星体育系列	11

— 4月 —

迪斯尼公主	12
哈迪斯 恶魔大冒险	12
金属机器人大战 六书版	12
疯狂出租车	13
黄金太阳 失落的时代	13
忍者剑舞	13
游戏王6 国际版	13
战棋王 狼牙复仇	13
游戏王 怪兽决斗国际版	13
中央大陆战记	14

金属机器人2	14
牧场物语 矿石镇的伙伴们	14
分裂细胞	14
魔法南头	14
播人X 热血友情大作战	15
冒险游戏GP赛车	15
冒险游戏 未发现的传说	15
ZERO ONE	15
RPG工具 A	15
阿诺德高大王	15
火炎纹章 烈火之剑	16
召唤之虎 钢剑物语	16

— 5月 —

火影忍者 超级忍者大集结	16
超级街霸对街霸2	16
海底总动员	17
洛克人ZERO2	17
食鬼太刀 红色大行进	17
恶魔城 晓月舞曲	17
恶魔城 悲伤的咏叹调	17
沉默的遗迹 四狂神战记外传	17
食鬼太刀合集	18
瓦里奥制造	18

— 6月 —

银河飞将 预言	18
伊登战记2	18
龙魂2 虚空遗产2	18
洛克人战斗网络3 蓝	19
洛克人战斗网络3 白	19
街头涂鸦小子	19
魔法大冒险	19
终极格斗人 超级英雄之路	19
极限潜水	20
大金刚世界	20
李小龙 英雄传说	20
怪手之门 地獄封印复活	20
索尼克特洛伊台派对	20
MOTHER 1+2	21
重装机兵2 改	21
高级战争 2	21
加勒比海盜 黑珍珠的诅咒	21
太空频道5 奥特曼的宇宙攻击	21
我的甲虫	21
吸血鬼杀手 重返黑幕王国	21
绿巨人	22
辛普森 愤怒大道	22

— 7月 —

怪物吉崎	22
八佰卫门	22
超级马里奥A4	23
食鬼太刀乐园 纯流的心	23
超级好朋友A系列4	23
我的熊虫日记	23
信使2 黑暗的邦克和邦女王	23
我们的太阳	23
索尼克弹珠台	24
特工神童3D 最终结局	24
米奇与米妮	24
机器战士	24
叛逆少年	24
光明之泪2	24
真女神转生 恶魔少年弹珠台	25
武者武者格斗版	25
顶级拉力SP	25
宠物医院 动物医生的育成游戏	25
名侦探柯南 被狙击的侦探	25

— 8月 —

口袋妖怪弹珠台 红/蓝宝石	26
---------------	----

阿拉丁	26
和小狗在一起 爱情物语	26
幻想魔传 叛逆之斗皇太子	26
幻想传说	27
怪兽决斗	27
索尼克	27
洛克人EXE 战斗芯片GP	27
超级机器人大战	27
动物宝宝的奇妙小国	27
银河战士2004	28
口袋妖怪弹珠台 红/蓝宝石	28
时魁公主3	28
新约 圣剑传说	28
龙争虎斗 世界巡回赛	28

— 9月 —

闪亮二人组 彩虹封印	29
传说的斯塔罗2	29
九少等 来月灯歌节	29
新换装物语	29
金钢战士 忍者风暴	29
乐高生化战士 恶魔	29
战斗机器人 创造与毁灭	29
最终幻想战略版A	29
任性小妖仙 霹雳拳(对战魔法泡)	29
火影忍者 木之叶战记	29
真女神转生 恶魔之子 冰之书	31
真女神转生 恶魔之子 炎之书	31
迪斯尼派对	31
迪斯尼派对 超级冒险	31
狼将奇兵	31
我们的太阳	31
铁臂拳王Q 名侦探就是你	32
可爱宠物 游戏之馆	32
史酷比 神秘事件	32
数码宝贝 格斗天王2	32
宝可梦 巨大龙传说	32
天才奇兵 史上最强大之下座	32
真女神转生 2	33
动力火箭滑板 失重地带	33
阿比阿天	33
天才少年吉米的冒险记	33

— 10月 —

狮子王1 1/2	34
真女神转生 恶魔之子	34
后院儿童足球赛	34
大龙战士	34
斑卓英雄传	34
魔侠洛洛洛 幻想迷宫	35
炸弹人杰达斯 游戏收藏者	35
恐龙战士	35
洛克人ZERO 2	35
塔克历险记	35
超级马里奥A4	35
忍者神龟	35
豪猪传 屏屏转圈舞	36
青之天外	36
超越极限赛车	36
ZOOO	36
大众麻雀	36
大众游戏系列 上海	36

— 11月 —

奥兹的魔法屋	37
沙漠狂想曲 竞技场	37
火炎纹章 烈火之剑	37
索尼克艾古尔 动作无限	37
元气史莱姆 冲击的尾巴团	38
小狗的初次散步 培养对狗的爱	38
马里奥与路易 超级传说	38
星球大战 绝地中队	38

突然出现的冰火人 大变身! 卡巴乔	38
米老鼠与唐老鸭的魔法冒险3	38
马里奥与路易RPG	39
魔剑弹珠台	39
SD高达G世纪A	39
大家的软件系列 俄罗斯方块A	39
仓鼠太郎 EX4 特别版	39
F-ZERO 法尔康传说	39
詹姆斯邦德007 得与失	40
三人组之丢失的方向	40
美国偶像	40
荣誉勋章 渗透者	40
卡通网络高速公路	40
古惑狼赛车	40
龙珠Z 对决	41
雷比特人	41
华纳明星总动员	41
波斯王子 时之沙	41
双截龙	41
游戏王 神之卡片	41
正义同盟战记	42
魔武双雄传	42
牧场物语 矿石镇的伙伴们	42
高山滑雪3	42
爆转陀螺王	42
水崎润 特别青蛙	42
半条人	43
魔魂降魔者3 机械复活	43

— 12月 —

新约 圣剑传说	43
明天的乔 斗志昂扬	43
古惑狼A2	44
口袋妖怪弹珠台6	44
大家之王	44
索尼克大战	44
冒险传说 传说之门	44
巧莉在这里!	44
妖怪之王 不可思议的大树	45
半条人2 无限	45
怪盗王 凤凰	45
怪盗王 2 龙原	45
海底总动员	45
哥斯拉怪兽大乱斗	45
鬼太郎 千钧一发的妖怪列岛	46
炸鸡饼3 格拉克王国之谜	46
人性的妖精 8个时间精英	46
洛克人EXE4 竞赛之蓝月	46
洛克人EXE4 竞赛之红日	46
魔卡少女樱 樱卡的迷你游戏	46
护士物语	47
牧场物语 矿石镇的伙伴们 女孩版	47
金色的卡卡 右臂的电击	47
超级大富翁	47
荣誉勋章A	47
美人鱼之歌	47
铁臂阿童木 阿童木之心的秘密	48
简单2960第三集 问答	48
简单2960第四集 棋牌	48
小狗的家园	48
汪名侦探	48
美女学院	48
模拟人生 纯黑番外	49
极品飞车 地下狂飙	49
小飞机	49
奥兹的魔法屋	49
幽游白书 异界保镖	49
极限冬季运动集合	50
CT特种部队1	50
格斗之王EX2	50



玩转掌机 没我不行

ISSN 1006-5032



9 771006 503031

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 定价：20.00元

感谢名单

佛爷
敖厂长
游龙狂评

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

fxkin_野

丛书

王修泽

梦楠

青蛙河边跳

柴可

姚晓岚

永久保存版

800

1-4辑

32BIT GAME

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

